DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52,- Nr. 1 Januar '91

AMIGA JOKER

1/91

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

AMIGA JOKER AMIGA JOKE

EXKLUSIV-TEST:

ELVIRA

SPIELAUTOMAT ZU GEWINNEN!

CHASE H.Q. II
BETRAYAL
MONKEY ISLAND
AWESOME
U.V.A.

HEISSE PREVIEWS:

MIDWINTER
&
GAUNTLET 3D

ENDLICH AM AMIGA:

ULTIMA 5

ERFOLG MIT HINDERNISSEN:

AMIGA 90

KNOW HOW

TIPS * PLÄNE * LÖSUNGEN
CADAVER * DRAGON BREED
CHASE H.Q. II
POWERMONGER
TRANSWORLD

Neues Jahr, neues Geld, neue Spiele...

OK, ein neues Jahr gibt's jedes Jahr, neue Spiele jeden Monat, und von dem neuen Geld weiß man auch eher aus der Zeitung – wir sind jedenfalls schon ganz zufrieden, wenn wir noch ein paar von den alten Scheinchen zusammenkratzen können! Andererseits müßt Ihr zugeben, daß sich der Titel irgendwie schmissig anhört, außerdem hätten wir sonst niemals erfahren, wie sich unsere Konterfeis auf Geldscheinen machen. Gar nicht so übel, oder? Ja, ja, ich weiß, was Ihr jetzt sagen wollt...

Ehe uns also noch weitere Vorschläge zur Verunstaltung von Zahlungsmitteln einfallen, kommen wir doch lieber zu den Spielen. Und in dieser Hinsicht haben wir diesmal ein paar echte „Zuckerln" im Heft! Beispielsweise ist ein Ereignis eingetreten, mit dem schon fast niemand mehr gerechnet hätte. Sozusagen ein echtes Wunder, etwa so, als würde man dem Weihnachtsmann im Schuhgeschäft begegnen, und er erklärt einem, daß seine Rentiere halt ausschließlich Wildlederstiefel tragen. Haltet Euch gut fest: Elvira ist da! Ganz richtig, genau jenes Horror-Rollenspiel der Superlative, das seit exakt einem Jahr angekündigt ist. Und ausnahmsweise bereue ich keinen Tag der Wartezeit, das Game ist tatsächlich der erhoffte Megahit geworden!

Ich weiß zwar nicht warum, aber beim Stichwort „Megahit" fällt mir ein, daß wir auf der Amiga 90 (endlich) Gelegenheit hatten, wenigstens ein paar von Euch persönlich kennenzulernen. Das hat uns ehrlich gefreut, nochmal schönen Gruß an alle, die da waren! Wer allerdings fast gar nicht da war, das waren die Amiga-Ladies. Sind wir (oder gar nur ich??) so furchteinflößend, daß sie sich nicht an den Stand getraut haben? Oder sind die Damen wirklich so eine verschwindend geringe Minderheit? Mehr darüber auf Brigittas Girl-Seite, wer sich für die anderen Aspekte der Amiga-Show interessiert, sollte vielleicht mal einen Blick in unseren Messebericht riskieren.
Bleibt nur noch, Euch und uns für 1991 alles Gute, Gesundheit, bessere Spiele, Freibier, ein Leben ohne Viren und überhaupt von allem nur das Beste zu wünschen! Ja, und natürlich viel Spaß beim Lesen der Silvester-Ausgabe.

Euer Michael

250 DM Deutsche Mark

200 DM Zwohunni's Deutsche Mark

150 DM Hunni+50 Deutsche Mark

100 DM Hundert Deutsche Mark

75 DM Fünfasibzig Deutsche Mark

75 DM Fünfasibzig Deutsche Mark

Rollenspieler, die wegen Nachschubmangel mit einem PC liebäugeln, sollten schleunigst an ihren Amiga zurückeilen: „Ultima V" und „Curse of the Azure Bonds" sind endlich da! Was von den Umsetzungen zu halten ist, erfahrt Ihr auf den
Seiten 36 und 78

Etwas Strategie gefällig? Im rauhen Mittelalter oder lieber im rauhen Speditionsgeschäft? Bittesehr, „Betrayal" und „Transworld" machen's möglich! Betrug und Brummis auf den
Seiten 16 und 62

Neue Spielideen braucht das Land! Und dem Ländchen kann geholfen werden: „Lemmings" und „Chip's Challenge" bieten (zumindest am Amiga) noch nicht Dagewesenes. Überzeugt Euch selbst auf den
Seiten 18 und 49

Was wäre die Welt ohne Action? Eben. Und was wäre das Action-Genre ohne „Dragon Breed", „Awesome" und „Strider II"? Schwer zu sagen, lest am besten die Seiten 10, 41 und 52

Das Abenteuer ruft – in diesem Monat ganz besonders laut. Mit „Elvira“ und „Das Geheimnis von Monkey Island“ haben wir nämlich zwei absolute Überflieger im Heft! Adventures nach Maß auf den
Seiten 14/15 und 30/31

Für Autonarren hätten wir zwei Rennspiele anzubieten, die unterschiedlicher nicht sein können: Einmal das lang erwartete „Chase H.Q. II“ und dann die Vektorgrafik-Hatz „Toyota Celica GT Rally“. Turbo zuschalten, und nix wie ab auf die
Seiten 12 und 42

Es ist soweit, sie stehen fest!!! Wer oder was? Na, die „Top Five 90“! Wir haben die besten fünf Games des letzten Jahres gewählt – und zwar aus allen Genres. Preisverleihung auf
Seite 95

Wer ist der Spezialist für die exklusivsten Top-Previews? Genau, der Joker! Wir können's beweisen: Erste Bilder und brandheiße Infos zu „Midwinter II – Flames of Freedom“ und „Gauntlet 3D“ auf den
Seiten 8 und 9

Es ist bekanntlich nicht alles Gold, was glänzt – nicht mal auf der „Amiga 90“ war das so. Warum, und was es in Köln alles zu sehen gab, lest Ihr im großen Messebericht ab
Seite 100

Games im Test

Abenteuer

Action

Geschicklichkeit

Simulation

Sport

Strategie

Verschiedenes

Betriebsgeheimnis

Wer unseren Messebericht von der Amiga 90 liest, wird feststellen, daß ein paar ganz schön harsche Worte bezüglich der (Un-) Fähigkeit des Veranstalters fallen. Hier kommt eine sehr persönliche Erfahrung dazu – die Rubrik heißt ja nicht umsonst Betriebsgeheimnis...

Dem Messebesucher mögen die organisatorischen Mißstände vielleicht gar nicht so ins Auge gesprungen sein, als Aussteller hätte man schon blind (und taub!) sein müssen, um nichts davon zu bemerken. Es hagelte denn auch von allen Seiten Beschwerden – nur haben die Veranstalter nicht die geringste Lust gezeigt, für Abhilfe zu sorgen. Hier also ein kleines Beispiel aus dem reichen Schatz unserer persönlichen Erfahrungen.

Am Morgen des Fachbesuchertages lauerte bereits der erste Schock: Unsere Arcade-Maschine gab nach einigen Proberunden den Geist auf! Es folgten panische Telefongespräche, um schnellstmöglich einen zur Reparatur befähigten Menschen herbei zu zitieren. Allein der sehnlichst erwartete Mechanikus kam und kam nicht. Gegen Abend, kurz vor dem allgemeinen Nervenzusammenbruch, tauchte ein Herr von der Messeleitung am Stand auf, um mitzuteilen, daß der Mechaniker am Eingang warte. Und jetzt kommt der Hammer: Man hatte den guten Mann einfach nicht zu uns gelassen! Er hatte zwar gesagt, daß er am Stand des Joker Verlags dringend erwartet würde, jedoch die Auskunft bekommen, daß es einen solchen hier nicht gäbe – bestenfalls einen von Amiga Joker. Daraufhin bat der nunmehr recht verwirrte Mechaniker, man möge Herrn Labiner ausrufen lassen. Die Antwort: „Nö, wenn Sie nicht wissen, wie die Firma genau heißt, rufen wir niemand aus." Tja, was soll man da noch sagen? Ein Glück, daß wenigstens nach geschlagenen drei Stunden (die der Mechaniker am Eingang verbrachte!) jemand die Gnade hatte, uns zu benachrichtigen...

Zum Schluß zu etwas Erfreulicherem, nämlich der Test-Statistik. Die sieht doch nicht übel aus, oder? Wenn's so weitergeht, steht uns 1991 ein prima Jahr für Spiele ins Haus...

ABSOLUTE KATASTROPHEN	(00% - 19%)	= 4
ZUM VERGESSEN	(20% - 39%)	= 8
NIX BESONDERES	(40% - 59%)	= 2
IN ORDNUNG	(60% - 79%)	= 15
ERSTE SAHNE	(80% - 100%)	= 13
HIT-AUSBEUTE		= 8

Ende gut, alles gut: Der erste Gewinner des „Out Run Cups" bekommt seinen Preis.

Der doppelte Roger

Wer von Euch sitzt bei „Space Quest III" immer noch in der galaktischen Müllhalde fest? Nicht verzweifeln – die Rettung ist nah!

Nur wenige Hausmeister haben es zu solchem Starruhm gebracht wie Roger Wilco. Daher ist es eigentlich gar nicht verwunderlich, daß jetzt gleich zwei Lösungsbücher zu Sierras „Space Quest"-Trilogie erschienen sind: „Space Quest I-III völlig aufgelöst" von Dieter Müller (Systhema Verlag) und „Die Space Quest Story" von Jürgen Darr (Data Becker). Beide enthalten die kompletten Lösungswege zu allen drei Abenteuern des unermüdlichen Weltraumhelden. Auch was den Preis (jeweils 19,80 DM) und die Ausstattung (mit SW-Bildern) angeht, sind sie fast identisch. Einziger nennenswerter Unterschied: Während Dieter Müller gleich alle notwendigen Befehle mitaufführt, hat Jürgen Darr seine Lösung in einen allgemeinen, beschreibenden Teil und eine Befehlsliste im Anhang aufgeteilt. Welche Methode man besser findet, ist Geschmackssache – zu bekommen sind beide Bücher überall da, wo es Computerbücher gibt.

Turtles-Fieber

Vor ein paar Jahren hat noch kein Mensch je etwas von kämpferischen Schildkröten gehört – inzwischen ist man nirgends mehr vor ihnen sicher!

Ob im Kino, in der Spielhalle oder auf dem Computer – die kleinen grünen Plagegeister machen sich wirklich überall breit! Fast fühlt man sich an alte Batman-Zeiten erinnert, als einen das allgegenwärtige Fledermaus-Logo noch bis in die Träume verfolgte. Wer nicht gerade weitab von der Zivilisation wohnt, hat höchstwahrscheinlich auch schon den neuesten Streich unserer Lieblingsschildkröten mitbekommen: Bei einer bekannten Hamburger-Abfüllstation kriegt man sie jetzt auch zum Essen! Dazu natürlich, also als Plastikfigur, nicht etwa gegrillt! Mal abwarten, was uns in der Richtung noch alles erwartet – vielleicht treten die Viecher ja bei der nächsten Bundestagswahl an...?

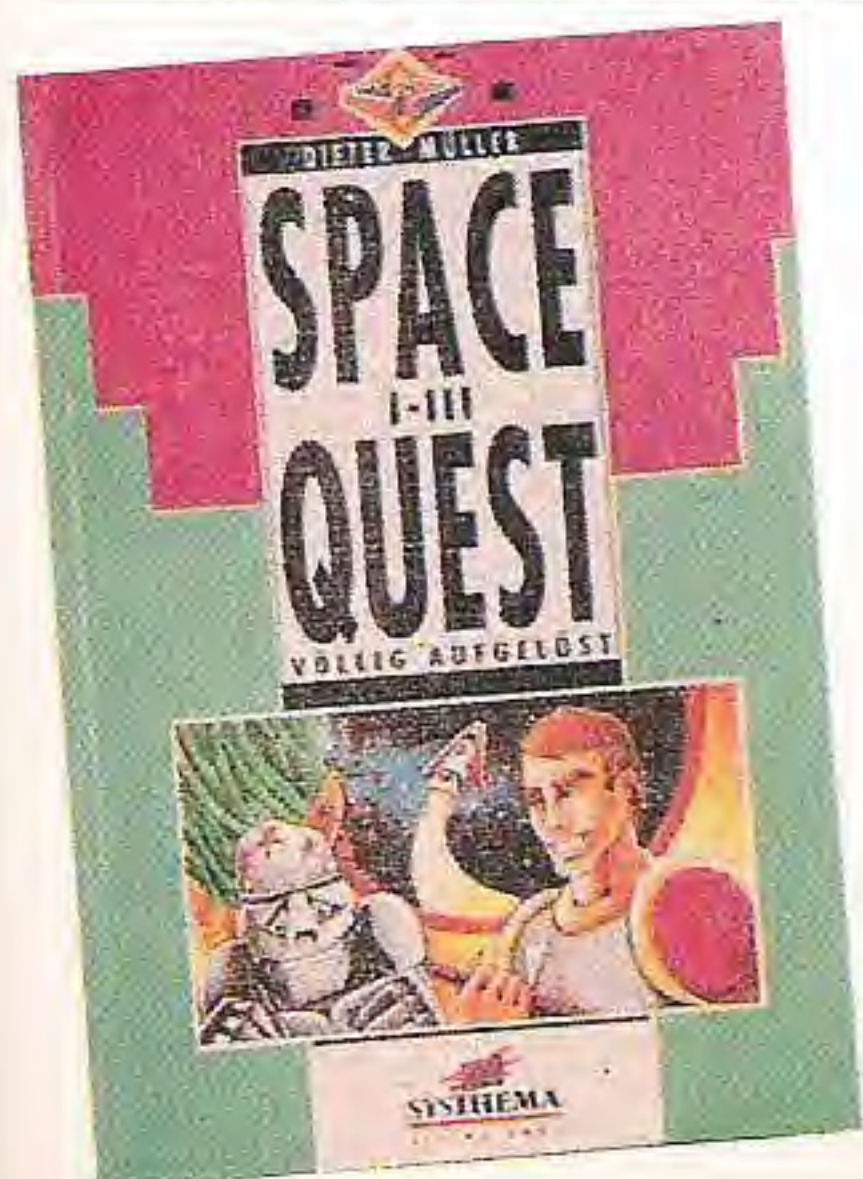
Digitales Leihhaus

Etwas mißverständlich ist der Titel schon, denn normalerweise bringt man seine Sachen zu einem Leihhaus hin, anstatt sich von dort welche zu borgen. Letzteres kann man aber nunmehr mit Computerspielen machen – sofern man in der Nähe Mannheims wohnt.

Dort gibt's nämlich jetzt die „Software-Corner", und die Leute verleihen Software – für 5,– DM pro Tag. Spiele natürlich auch, allerdings erst, wenn sie ca. eineinhalb bis zwei Monate auf dem Markt sind. Um gleich die Frage zu beantworten, die vielen von Euch sicher durch den Kopf geht: Nein, versenden tun sie ihre Games nicht, man muß sich schon in die Augartenstraße 6 in 6800 Mannheim 1 bemühen. Aber gute Ideen rufen ja meist sehr schnell Nachahmer auf den Plan... Apropos gute Ideen: Es ist uns zu Ohren gekommen, daß in letzter Zeit immer mehr Einzelhändler in ihren Geschäften Turniere veranstalten, z.B. Joysoft in Köln („Kick Off") oder Softpower in Berlin („Indianapolis 500"). Finden wir prima, hoffentlich gibt's das auch bald in jeder Stadt!

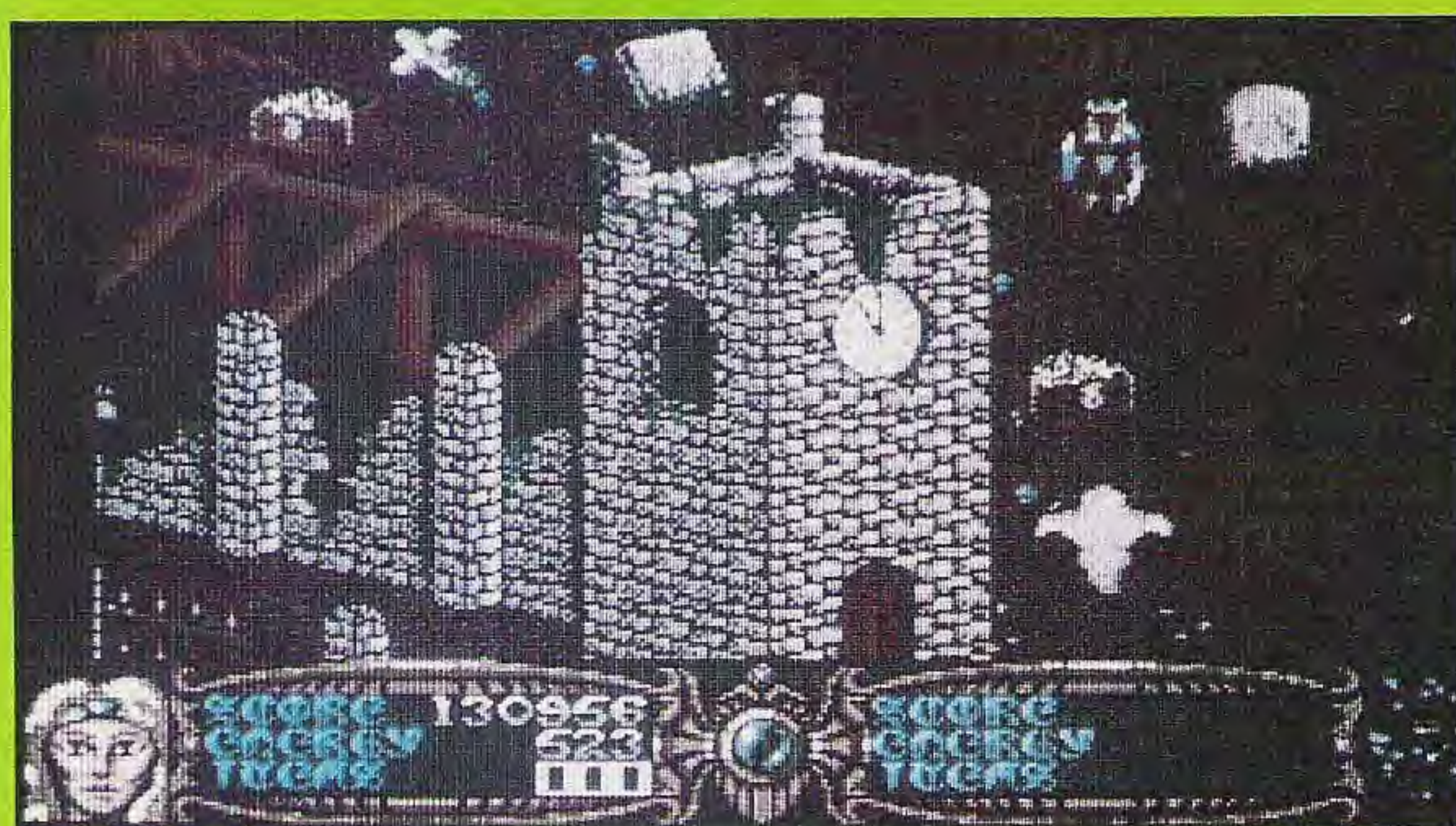
High Tech-Wurli

Lang, lang ist's her, da haben wir Euch an dieser Stelle die klassischste aller Musikboxen vorgestellt, den „Wurlitzer 1015". Und jetzt kommt der Oldtimer-Nachbau sogar als CD-Wurli heraus!

Von außen sieht er immer noch sehr nostalgisch aus, in seinem Inneren rotieren aber die modernsten Scheiben, auf die man Musik pressen kann – eben jene hübsch schillernden Compact Disks. Ob sich die Erbauer des Originals im Jahre 1946 wohl hätten träumen lassen, daß ihr Baby einmal mit Druckeranschluß, Infrarot-Fernbedienung und 120 Watt Musikleistung erscheinen würde? Wohl kaum, dafür war das gute Stück damals aber auch noch für Normalsterbliche erschwinglich. Heute ist das schon schwieriger, oder habt Ihr gerade mal so 10.000 Steine übrig?

CD One More Time

„Gauntlet" hat einfach jeder schonmal gespielt – es sei denn, er hat die letzten fünf Jahre in Sibirien vertrödelt! Was nun aber aus U.S. Golds Programmier-Dungeons auf uns zu kommt, ist deutlich mehr als nur ein leicht veränderter Nachfolger . . .

Exklusiv-Preview

GAUNTLET 3D

Tatsächlich hat der dritte Teil der actionreichen Labyrinth-Hatz nur noch sehr bedingt mit den Arcade-Vorbildern der Vorgänger zu tun: Die gewohnte Vogelperspektive und der Vier-Spieler-Modus sind verschwunden, dafür gibt's nun Acht-Wege-Scrolling und eine isometrische 3D-Perspektive. Die vier bereits bekannten Charaktere (Zauberer, Zwerg, Krieger und Walküre) sind zwar noch vorhanden, haben aber Verstärkung bekommen: Eismann, Eidechsenmann, Wassermann und Steinmensch. Jede dieser abenteuerlich aussehenden Gestalten hat bestimmte Eigenschaften, wie Stärke, Ausdauer oder Geschicklichkeit, und kämpft mit einer anderen Waffe (Schwert, Feuerbälle, Zauberstab etc.).

Nun erwies sich aber die neue 3D-Sicht als geradezu speicherverschlingend, weshalb diesmal beim besten Willen nicht so viele Level in den Amiga gequetscht werden konnten wie bei „Gauntlet 2". Daher spielt sich jetzt alles in acht Welten ab, die jeweils 40 Screens umfassen. Davon ist zwar eine schöner als die andere, aber man hat eigentlich nie genug Zeit, die Landschaften mit ihren Flüssen, Vulkanen, Giftpilzen und kleinen Kirchen gebührend zu bewundern – es gibt einfach zuviel zu tun! So hat sich das Entwicklungsteam Software Creations für Gauntlet 3D nicht weniger als 40 neue Monster ausgedacht! Manche davon, wie der boshafte kleine Hexenmeister mit seinen tödlichen Zauberbällen, verhalten sich sogar richtig „intelligent". Andere, z.B. die schrecklichen Zombies, brauchen kein Hirn – sie sind auch so stark genug. Außerdem konnten es sich die Programmierer nicht verkneifen, diesmal ein paar trickreiche Rätsel miteinzubauen, zudem enthält jeder Level ein oder zwei versteckte Mini-Level, die alle ihre eigenen Geheimnisse haben. Und selbstverständlich liegen wieder an allen Ecken und Enden Extras herum: stärkende Imbisse, Schlüssel für geheime Unterabschnitte, Zaubertränke und beinahe mehr Schätze, als man klauen kann . . .

Die Jungs von Software Creations sind mit Recht stolz darauf, daß es ihnen gelungen ist, das Acht-Wege-Scrolling mit der 3D-Perspektive zu vereinbaren: „Zuerst waren wir nicht sicher, ob wirklich alles Platz haben würde. Als es dann endlich anfing zu funktionieren, waren wir selbst erstaunt!". Ob das fertige Spiel auch so staunenswert sein wird, können wir im März überprüfen – dann soll es in die Softwareläden kommen!

(Kate Dixon)

Winter adé – Frühling olé. Genau der richtige Spruch für den zweiten Teil von Rainbirds Strategie-Epos: Trotz des frostigen Namens hat nun die warme Jahreszeit in der Zukunft Einzug gehalten!

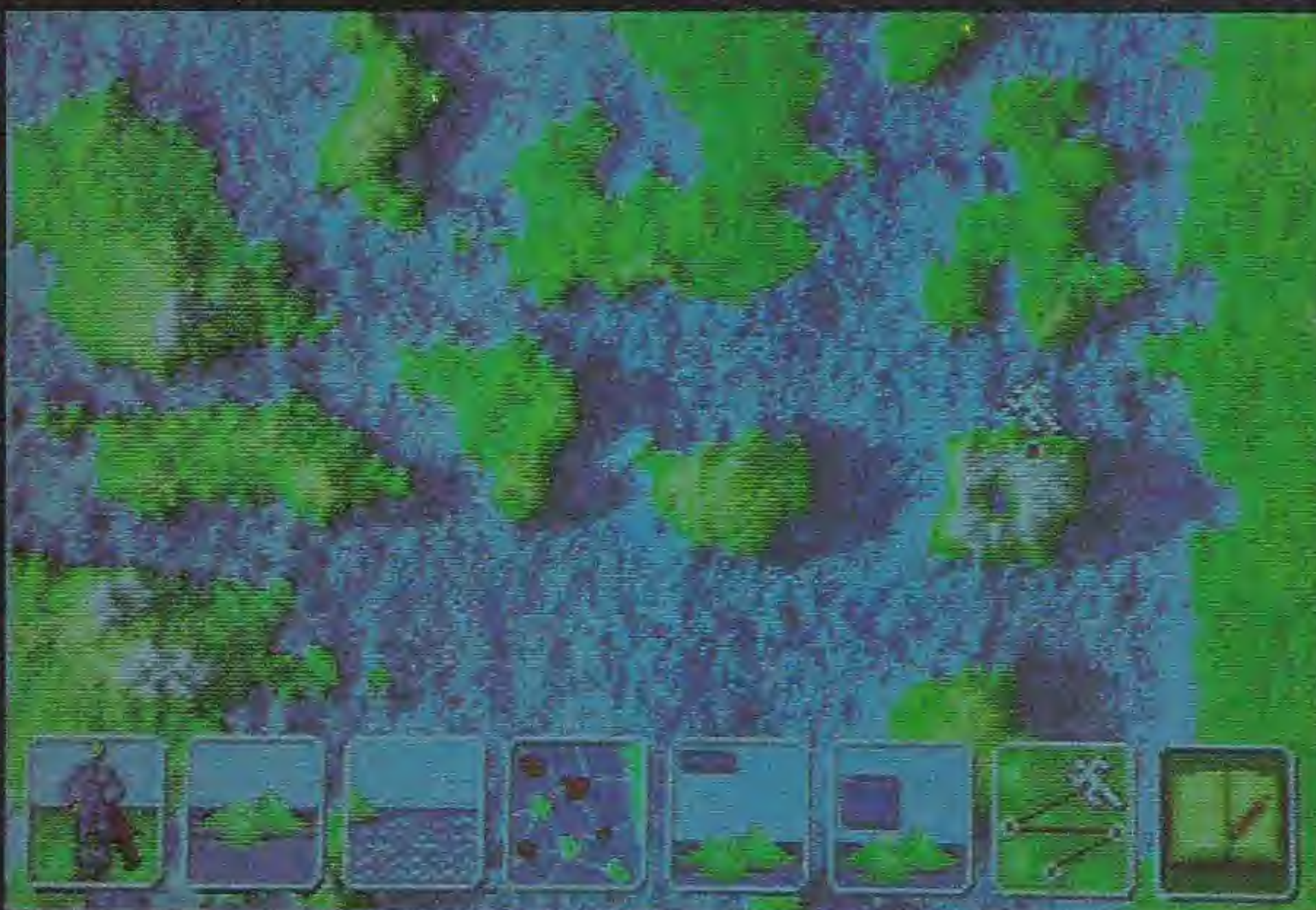
Exklusiv-Preview

MIDWINTER 2

– Flames of Freedom

Die neue Eiszeit ist also wieder vorbei, stattdessen grünt, blüht und gedeiht die digitale Pflanzenwelt nach Leibeskräften. Auch die Tage der Midwinter-Insel sind abgelaufen, der ansteigende Wasserspiegel hat ihre Bewohner gezwungen, sich ein neues Domizil zu suchen. Fündig geworden sind sie vor der Westküste Afrikas, wo sie statt einer jetzt gleich 42 Inseln zur Verfügung haben. Und davon ist eine schöner als die andere, überall trifft man auf tropisch wuchernde Vegetation. Selbst die nomalerweise eher trostlose Sahara hat sich in einen fruchtbaren Landstrich verwandelt, der reiche Ernten hervorbringt – und Gegner, denn diesmal geht's gegen das böse „Saharan Empire"...

Wie es sich für eine Fortsetzung gehört, ist alles schöner, besser und größer geworden: Während man beim Vorgänger eigentlich nur den Miesling Masters besiegen mußte, harren nunmehr über 40 Missionen der Erledigung (die man auch in einem Stück – als Campaign – absolvieren kann). Das zu beackernde Gebiet ist von 160.000 auf 250.000 Quadratmeilen angeschwollen, und die Zahl der teilnehmenden Personen von 32 auf stolze 1.500! Weil man mit Skiern auf Grasboden nur sehr schlecht vorwärtskommt, kann man den Standort jetzt per Jeep, U-Boot, Ballon, Hubschrauber, Zug, auf Schusters Rappen oder schwimmend wechseln – insgesamt sind den Programmierern 22 verschiedene Fortbewegungsarten eingefallen. Ganz Faule können sogar vollautomatisch auf Wanderschaft gehen und gemütlich dabei zuschauen, wie ihr Charakter „teleportiert" wird. Zwischenfälle (wg. Feindeinwirkung) sind allerdings auch bei dieser fortschrittlichen Art des Reisens nicht ausgeschlossen... Was den Spielercharakter angeht, muß man sich nun nicht mehr mit einer vorgegebenen Auswahl abfinden, sondern darf sich seine Figur nach Wunsch designen. Aber nicht nur das Aussehen ist veränderbar, wie bei einem Rollenspiel werden auch Charakterwerte verteilt. Ja, letztendlich wird sich der Held nun sogar mit seinen Kollegen unterhalten können! Selbstverständlich ist die Grafik noch detailreicher, noch schneller und noch bunter als in Teil 1, die Musik wechselt je nach Stimmung (wie bei Filmen), und Effekte gibt's wie Bits auf einer Diskette. Also alles äußerst vielversprechend – bleibt nur zu hoffen, daß auch der angekündigte Erscheinungstermin (März/April) eingehalten wird. Apropos Erscheinungstermin: Für Juli hat man uns „Gunship 2000", und für September dann sogar den Nachfolger zu „Stunt Car Racer" (vom gleichen Programmierteam!) versprochen. Wir können's kaum noch erwarten... (mm)

Es grünt so grün...

Wie passend: Das Midwinter-Team in der Frühlingssonne

Welche Nase nehmen wir denn heute?

Wenn die Jungs, die „R-Type“ gemacht haben, ein neues Ballerspiel abliefern, dann kann es sich doch eigentlich nur um einen echten Knaller handeln, oder? Genauso ist es!

Ein Drache zum Verlieben

DRAGONBREED

Der Amiga Joker meint: Dragon Breed bringt es garantiert zum Klassiker!

Traurig, aber wahr: Bis „R-Type II“ über die Amiga-Screens flimmert, werden wohl noch ein paar Monate ins Land ziehen. Ebenso wahr, aber alles andere als traurig: Mit Dragon Breed ist in der Zwischenzeit für actionreiche Unterhaltung bestens gesorgt! Ein hervorragend gemachtes Game, das ebenso hervorragend auf den Amiga umgesetzt wurde (von ARC Developments, die ja schon eine perfekte Konvertierung von „Forgotten Worlds“ abgeliefert haben). Genug der Lobgesänge, betrachten wir uns das Wunderkind mal etwas näher: Kayus hat es mit seinen 15 Jahren schon weit gebracht. Nicht genug damit, daß er König des Agamen-Reiches ist, er hat auch bereits seinen eigenen Drachen. Den besteigt er jetzt, um irgendwelche Gegner zu vertreiben, die aus irgendeinem Grund sein Reich verflucht haben...

Spielen tut sich der königliche Drachenritt denn auch ganz ähnlich wie „R-Type“: Sechs umfangreiche Level lang wird von links nach rechts geballert, es gibt auch hier (wenn man länger am Feuerknöpfchen bleibt) einen Superschuß, viele, viele Extrawaffen und riesige Sprites als Gegner. Vor allem der vielseitig verwendbare Drache sorgt für Abwechslung: Er kann Feinde mit seinem Schwanz erschlagen, Extrawaffen tragen und seinem Herrn als zeitweiliges Schutzschild dienen. Und das ist noch längst nicht alles – das kluge Tierchen spuckt außerdem Feuer und terrorisiert die Mächte des Bösen mit „Sideshots“ und „Homing Missiles“ (kleine Minidrachen). Der blaublütige Reiter hat ebenfalls einiges auf dem Kasten, er kann nicht nur schießen, sondern (an bestimmten Stellen) auch absteigen, um z.B. die Extras am Boden aufzusammeln. Bei aller Ähnlichkeit mit Irems Klassiker gibt es aber auch einige Unterschiede. So sind die Level länger *und* breiter, man muß auf und ab fliegen, um die Gegner an der oberen bzw. unteren Begrenzungslinie auf den Screen zu bekommen. Überhaupt die Gegner! Besonders die Endmonster sind dermaßen groß geraten, daß sie kaum Platz auf dem Bildschirm haben. Und fies sind die Kerle...

Die Grafik ist im chicen Drachendesign gestylt, hat zweifaches Parallaxscrolling aufzuweisen und ruckelt allenfalls dann ein wenig, wenn Unmengen von Sprites gleichzeitig daherkommen. Beim Sound besteht die Wahl zwischen guten Effekten und sehr guter, atmosphärischer Musik. Steuerung, Handhabung, das ganze Spieldesign – alles ist hervorragend gelöst, sehr fair, einfach vorbildlich! Dragon Breed stellt sogar „St. Dragon“ in den Schatten und hat wirklich alle Voraussetzungen, eines Tages den gleichen Kultstatus zu erlangen, wie ihn „R-Type“ ja bereits hat. (mm)

Dragon Breed

Grafik:	89%
Sound:	87%
Handhabung:	85%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	90%
Preis/Leistung:	81%
Red. Urteil:	88%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Activision
Bezug: World of Wonders

Spezialität: Deutsche Anleitung, bei unserer Testversion wurden die Highscores noch nicht gespeichert.

HIT

Hard Drivin' II™

DRIVE HARDER

Vor einem Jahr schockte *Hard Drivin'* die Welt. Jetzt schnall Dich an und gebe Gas, während *Hard Drivin' II*, die Fortsetzung, auf Deinen Bildschirm flitzt.

Halt Dich gut fest während Du um vier spannende neue Rennstrecken braust oder baue Dir Deine eigenen mit dem einzigartigen Track Editor. Nach dem Entwurf erscheint eine vom Computer erzeugte Ansicht, damit Du Dir Deine Strecke und ihre Gefahren einprägen kannst. Jetzt kannst Du Deine Fähigkeiten auf einer wirklich irren Fahrstrecke mit gefährlichen Szenen testen.

Und es gibt noch mehr! Kopple Deinen Comptuer mit einem Amiga, Atari ST oder IBM PC eines Freundes, um ein Kopf-an-Kopf-Rennen bis zum Ziel zu fahren. Wenn Du hinterherhinkst, dann greife nach dem Gold und verstärke Deine Geschwindigkeit mit Nitro Injection – mit der Garantie, daß es den Gegner stehen läßt.

***Hard Drivin' II* ist schneller, gemeiner und sieht noch besser aus als das prämierte Originalspiel.**

Hard Drivin' II – Drive Harder!

Bomico Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr
Ein Anruf genügt:
Tel. (0 61 07) 6 20 67.
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

BOMICO Serviceline
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

STUNT

40

Hard Drivin'

Die phantastische Fortsetzung zu HARD DRIVIN'.

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25"
Programmed by: Jürgen Friedrich

Veröffentlicht von Domark Software Ltd.
Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067
Amiga & Atari ST Bildschirm Fotos

DOMARK

CHASE H.Q. II

Fortsetzungen regieren zur Zeit die Software-Welt, wieso sollte da ausgerechnet Ocean aus der Reihe tanzen? Außerdem: Solange die Nachfolger nur besser sind als ihre Vorgänger, gibt's ja auch nichts zu mosern!

Der Amiga Joker meint:
Chase H.Q. II ist noch ein ganzes Stück rasanter als der erste Teil!

Der erste Teil dieser rasanten Verbrecherhatz war vor einem Jahr *der* Weihnachtshit in England. Damit stand praktisch schon fest, daß auch der Nachfolge-Automat (Special Criminal Investigation) für den Amiga umgesetzt würde. Und man muß sagen, es war eine weise Entscheidung! Natürlich hat sich am Spielprinzip selbst so gut wie nichts geändert: Nach wie vor werden hier böse Buben von tapferen Polizisten mit einem schnellen Auto gejagt und (wenn alles gutgeht) zur Strecke gebracht. Immer noch hat die Karre einen Turbobooster (Spacetaste), immer noch gibt es hübsche Zwischengrafiken. Neben eher kosmetischen Korrekturen (unsere Turbo-Bullen sind mit einem neuen Modell unterwegs, und das Mädel vom Polizeifunk heißt jetzt Karen statt Nancy) gibt es aber auch ein paar wirkliche Neuerungen. So hat zwischenzeitlich wohl jemand den beiden Cops verraten, daß man Verbrecherautos nicht nur rammen, sondern auch auf sie schießen kann. Und da ihr Flitzer ein Schiebedach hat, steht dem Feuerwerk ja nichts im Wege. Auch für Luftunterstützung ist jetzt gesorgt, gelegentlich kommt ein Polizeihubschrauber dahergeflogen und wirft einen besseren Ballermann ab.
Beim Szenario hat es ebenfalls einige Änderungen/Verbesserungen gegeben: Es gibt mehr Details wie z.B. wechselndes Wetter, die Gejagten wehren sich und schießen zurück oder werfen Gegenstände auf die Fahrbahn. Ja, sogar eine ausgewachsene Motorrad-Gang wird aufgeboten, um unsere Helden bei der Dienstausübung zu behindern. Noch ein paar Kleinigkeiten sollte man erwähnen, beispielsweise informiert nun eine Anzeige den Spieler, wie weit das Gangsterauto gerade entfernt ist, und nach dem Bestehen eines Levels wird die verbliebene Restzeit in Bonuspunkte umgewandelt.
Die Grafik wird dem Amiga jetzt wirklich voll gerecht; sie ist nicht nur schöner und farbenfroher, sondern gleichzeitig auch schneller geworden. Der Sound braucht sich ebenfalls nicht zu verstecken: Das Angebot umfaßt sehr gute Musik, flotte Effekte und auch ein bißchen Sprachausgabe. Die Steuerung ist weitgehend die alte, höchstens das Kurvenverhalten ist vielleicht um eine Nuance besser geworden. Das Zeitlimit ist knapp bemessen wie eh und je, aber (den zwei Continues sei Dank!) übermäßig schwer ist Chase H.Q. II deswegen nicht.
Ocean hat hier eine Umsetzung abgeliefert, bei der man tatsächlich keinen Grund zum Meckern findet. Auch wenn es den ersten Teil bereits auf einer (im übrigen ausgezeichneten) Compilation gibt – dieses Game ist seine Kohle auf alle Fälle wert! (mm)

Chase H.Q. II

Grafik:	84%
Sound:	80%
Handhabung:	79%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt (ohne darf öfters gewechselt werden). Ellenlange Highscoreliste!

Genau vor einem Jahr haben wir das Preview zu diesem Spiel gebracht, und dann haben wir gewartet und gewartet und gewartet – bis wir selbst schon fast nicht mehr an die Existenz der Horrorlady glauben konnten! Aber Damen verspäten sich halt gelegentlich ein wenig . . .

Der Amiga Joker meint:
Was immer man sich von einem Adventure erwartet – Elvira hat's!

Und Damen dürfen das, so aufregende wie Elvira erst recht! Noch dazu ist sie selbst ja eigentlich völlig unschuldig. Der Grund für diese wahrhaft monströse Verzögerung ist schon eher bei ihren Programmierern zu suchen, die halt einfach mal Perfektionisten sind. Und jetzt, nachdem wir das aufwendige Horror-Adventure mit eigenen Augen gesehen haben, ist die Warterei vergeben und vergessen. Das muß man sich mal auf der Zunge zergehen lassen: Über 800 Örtlichkeiten, über 300 Gegenstände und über 100 Gegner warten hier auf einen, der auszieht, um das Gruseln zu lernen! Klingt gut? Ha, wenn Ihr unseren megaexklusiven Testbericht zu Ende gelesen habt, werdet Ihr wissen, daß „gut" hier schon fast eine Beleidigung ist . . .
Elviras Oheim Elmo ist gestorben. Kein großer Verlust für die Menschheit, denn besonders beliebt war der alte Finsterling zu seinen Lebzeiten nicht gerade. Vor allem Elvira ist ganz angetan von diesem Todesfall, hat ihr Onkel Elmo doch seine Burg mit allem Drum und Dran vererbt. Aus diesem bereits etwas wurmstichigen Gemäuer will sie eine Touristenattraktion ersten Ranges machen. Anfangs läuft auch alles nach Wunsch, am Abend vor Allerheiligen (Halloween . . .) ist die Bude bereits gerammelt voll. Nur, eigentlich hatte sie sich ihre Gäste etwas anders vorgestellt! Die Besucher denken nämlich gar nicht daran, irgendetwas zu bezahlen – außerdem sind sie nicht mal lebendig . . .
So eine Horde Gespenster im Haus reicht ja normalerweise vollkommen aus, um einem das Wochenende zu versauen, aber es kommt noch dicker: Elviras vor 100 Jahren gestorbene Ururgroßmutter Emelda hat sich nämlich überlegt, daß sie jetzt lange genug tot war, und plant deshalb ihre Auferstehung. Außerdem scheint Bescheidenheit nicht eine der bevorzugten Tugenden Emeldas zu sein, denn als nächstes Ziel peilt sie gleich die Weltherrschaft an! Der ganze Irrsinn läßt sich nur stoppen, wenn man eine Schriftrolle mit Zaubersprüchen findet, die irgendwo im Schloß versteckt ist. Das Röllchen modert in einer Truhe vor sich hin, für die man wiederum sechs Schlüssel braucht, die wiederum . . .
Ihr seht schon: Ohne Eure Hilfe ist die fesche Elvira nun wirklich aufgeschmissen! Beim Durchwandern des Spukschlößchens kommt man dann aus dem Staunen überhaupt nicht mehr heraus: Grafiken in allerfeinstem „Amigacolor" und absolut filmreife Animationen beeindrucken selbst das verwöhnteste Auge. Und davon gibt es gigantische Mengen – das Game hat allein zwölf verschiedene Todesbilder (Game Over) zu bieten! Der Soundtrack ist so atmosphärisch-gruselig, daß selbst Frankenstein eine Gänsehaut bekommen würde, sofern er nicht schon vor den makaberen Effekten Reißaus nimmt. Zugegeben, manche Szenen sind hart an der Grenze des guten Geschmacks und absolut ungeeignet für zimperliche Zeitgenos-

sen. Aber die ganze Schauermär wird mit soviel Humor präsentiert, daß sich vermutlich selbst die Altherrenriege von der BPS das Lachen nicht verkneifen kann. Ein Gag jagt den anderen, jede Überraschung ist überraschender als die davor, kurzum: Entertainment in Reinkultur!

Und damit man die prächtige Story auch richtig genießen kann, bietet Elvira eine Benutzerführung, bei der man seine Tastatur getrost abstöpseln darf (außer für's Abspeichern von Spielständen). Alles und jedes läuft im Maus/Icon-Betrieb, nur mit seinem Nagetier in der Hand kann man sich bewegen, handeln und das Mammut-Inventory verwalten – die Handhabung ist ähnlich wie bei Lucasfilm Games, mit Scrollbalken, einer Verben-Liste, usw. Die leichte Bedienbarkeit ist hier auch bitter nötig, weil es *einiges* zu tun gibt: Es darf gekämpft werden (in Echtzeit und mit Gegnern, die sich schön langsam steigern), logische Rätsel harren ihrer Lösung, und Millionen von Schränken und Schubladen (naja, vielleicht sind's auch bloß ein paar tausend ...) müssen geöffnet und durchsucht werden. Außerdem enthält das Game diverse Rollenspielelemente: Der Spielercharakter hat sechs verschiedene Werte (Stärke, Erfahrung ...), er kann zaubern und muß darauf achten, daß er immer ausreichend zu essen und zu trinken kriegt. Zudem kann man nicht unbegrenzt Zeugs mit sich herumschleppen, und auch das Kartenzeichnen sollte man nicht vergessen – Möglichkeiten, sich im Schloß oder im Gartenlabyrinth zu verlaufen, gibt's genug!

So schwer es bei einem derart gelungenen Programm auch fällt, ein paar negative Dinge dürfen nicht unerwähnt bleiben. Ein wunder Punkt ist das Kampfsystem, das gestandenen Rollenspielern vielleicht etwas zu simpel sein könnte. Dann findet die geballte Sound- und Grafikpower natürlich nicht auf einer Diskette Platz – daß man es bei Horror Soft geschafft hat, die ganze Angelegenheit auf fünf Disks unterzubringen, grenzt schon an Hexerei! Wer also keine Festplatte sein eigen nennt, muß schon etwas Handarbeit zum Diskwechseln investieren. Und wer gar nur 512K Speicher in seinem Amiga hat, muß auf Elvira leider ganz verzichten. Andererseits: Wer sich für Elvira keine Speichererweiterung zulegt, ist der größte Geizkragen seit Dagobert Duck – dieses Game muß man einfach haben! (mm)

Spezialität: Unsere Testversion war noch in englisch, Elvira wird aber komplett in deutsch erscheinen. Kein Kopierschutz, Codeabfrage.

Elvira

Grafik:	96%
Sound:	95%
Handhabung:	86%
Spielidee:	88%
Dauerspaß:	93%
Preis/Leistung:	91%
Red. Urteil:	94%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Horror Soft/Accolade
Bezug: Korona Soft

BETRAYAL

Der Amiga Joker meint: Betrayal ist vielseitig und einfallsreich – ein Strategiegame, wie es leider viel zu wenige gibt!

Verrat und Treuebruch, Meuchelmord, Lügen und Intrigen – lauter nette Sachen gibt es hier! Nur mit Fairplay wird man bei diesem Strategiegame der beinharten Sorte nicht weit kommen...

Ein mittelalterliches Königreich liefert das Hintergrundszenario: König und Bischof teilen sich brüderlich die Macht im Staat. Diesen Zustand zu ändern, ist das oberste Ziel von vier edlen Rittern – die natürlich nicht mit- sondern gegeneinander um die Herrschaft ringen. Grundsätzlich bestehen drei Möglichkeiten, den noblen Vorsatz in die Tat umzusetzen. Da wäre als erstes der militärische Weg: Man kann versuchen, mit seiner Armee strategisch wichtige Orte zu besetzen, sich mit den Kollegen keilen, etc.. Oder man probiert es auf die „ökonomische" Tour und beutet die leidgeplagten Untertanen mit Zöllen, Abgaben und Steuern aus. Schließlich gibt es noch die politische Variante, bei der es vornehmlich darum geht, sich bei König und Bischof beliebt zu machen – durch Bestechung, Rufmord, Spionage und dergleichen unsaubere Mittel mehr.
Das ist aber erst ein Bruchteil dessen, was sich hier so alles veranstalten läßt. Man kann beispielsweise unliebsame Konkurrenten gefangennehmen, Attentate verüben, Dörfer besuchen oder selbst ins Exil verbannt werden. Und dann erst die vielen Gewissensentscheidungen: Soll man die mühsam erpreßten Abgaben jetzt wirklich dem nimmersatten König in den Rachen werfen? Oder wäre es nicht höchste Zeit, mal an die Einführung einer schnuckeligen Privatsteuer zu denken? Oder Wegzölle, oder...? Aber nicht nur Strategie und Taktik sind gefragt, in verschiedenen Actionsequenzen darf man auch seine Geschicklichkeit beim Umgang mit dem Joystick unter Beweis stellen. Wer dazu keine Lust hat, überläßt diesen Teil halt einfach dem Computer und sieht sich das Spektaktel gemütlich am Monitor an (oder schaltet die Actionszenen ganz ab und läßt sich nur das Ergebnis mitteilen).

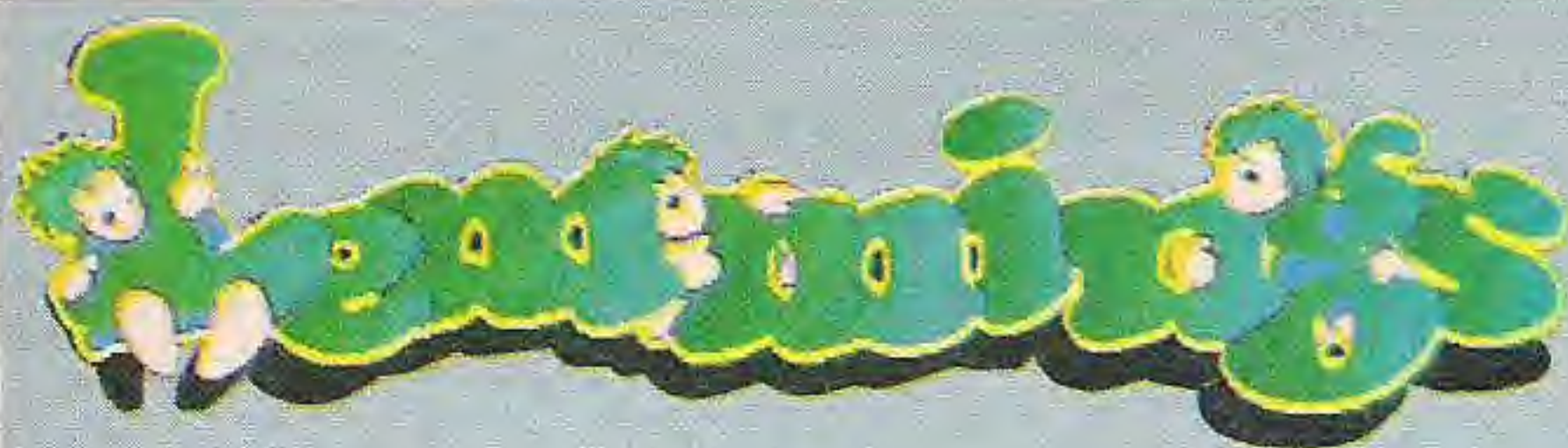
Für ein Strategiegame ungewohnt gute Grafik!

Betrayal ist ein äußerst vielseitiges Game, streckenweise fühlt man sich an „Defender of the Crown" erinnert, zum Teil auch an „Powermonger", und bei den Actionabschnitten an den (indizierten) Vorläufer von „Barbarian 2". Gespielt wird mit Joystick und Tastatur (F-Tasten), die Maus ist (leider) arbeitslos. Der Schwierigkeitsgrad kann nahezu grenzenlos variiert werden und ist für jeden Spieler getrennt einstellbar, wodurch man für Anfänger und erfahrene Strategen gleiche Voraussetzungen schaffen kann. Die Grafik bietet nichts Spektakuläres, ist aber deutlich besser als bei den meisten Strategiespielen. Soundtechnisch werden eine sehr atmosphärische Musik und ein paar hübsche Effekte geboten. Negativ fallen eigentlich bloß einige Umständlichkeiten bei der Handhabung auf, ansonsten trübt kein Mangel das sonnige Bild.
Besonders bei mehreren Mitspielern macht Betrayal einen Höllenspaß, da man miteinander, gegeneinander oder auch in wechselnden Bündnissen antreten kann. Erstklassige Strategiekost also, die wirklich nur wärmstens zu empfehlen ist! (mm)

Betrayal

Grafik:	72%
Sound:	63%
Handhabung:	74%
Spielidee:	87%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	83%

Variabel
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Rainbird/Microprose
Bezug: Rushware

Spezialität: Das Spiel und die 100seitige Anleitung sind in (anspruchsvollem) Englisch. Gespeichert wird auf einer Extradisk.

Lemmings

Alle Welt wartet sehnsüchtig auf eine wirklich neue Spielidee, und wer hat sie? Psygnosis! Dabei hatten wir die Liverpooler Bit-Bastler beinahe schon abgeschrieben . . .

Der Amiga Joker meint: Lemmings bietet ein erfrischend neues Spielprinzip – und Spielspaß pur!

Das Konzept ist hier ebenso simpel wie fesselnd: Die herdenweise auftretenden Lemminge laufen munter drauflos und kümmern sich kein bißchen um die zahlreichen Gefahren der Bildschirmlandschaften (Schluchten, Hindernisse, etc.). Der Spieler soll nun in jedem Level einen bestimmten Prozentsatz der kleinen Wühler unversehrt zum Ausgang bringen. Dafür stehen ihm einige Spezial-Lemminge zur Verfügung: Da wären beispielsweise die Blocker, die man an gefährlichen Stellen postiert, damit die anderen Lemminge nicht weiterlaufen können. Braucht man einen solchen Blocker nicht mehr, wird er einfach in die Luft gesprengt – ganz schön gemein! Desweiteren gibt es Spezialisten zum Brückenbauen, andere buddeln Fluchttunnel, klettern Anhöhen hinauf oder springen mit dem Fallschirm ab.
Die Landschaft scrollt horizontal und ist einige Bildschirme breit, auf einer Art Radarschirm ist die Gegend in Umrissen zu erkennen. Die Grafik ist denn auch der einzige Schwachpunkt des Spiels: Zwar wurden die Viecher selbst recht putzig animiert, dafür sind die Landschaften eher trist. Gesteuert wird übrigens ausschließlich mit der Maus (zumindest bei der Vorabversion, die für unseren Test zur Verfügung stand). Alles in allem hat Lemmings in der Redaktion wahre Begeisterungsstürme entfacht – ein actiongeladenes Strategiespiel mit einer superoriginellen Idee, das jeden sofort in seinen Bann zieht! (C. Borgmeier)

Lemmings

Grafik:	63%
Sound:	77%
Handhabung:	80%
Spielidee:	96%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	84%
Red. Urteil:	90%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Psygnosis
Bezug: Funtastic

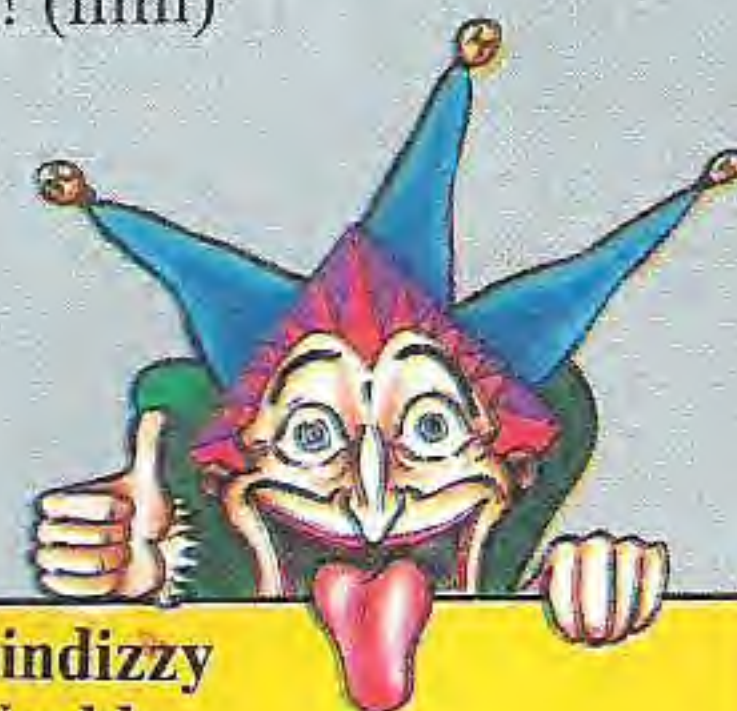
HIT

Spezialität: Für jeden gemeisterten Spielabschnitt erhält man ein Paßwort.

Spindizzy Worlds

Der Amiga Joker meint: Spindizzy Worlds ist mehr als ein würdiger Nachfolger – ein Klassiker von morgen!

Langsam aber sicher finden sich auch die letzten C 64-Klassiker am Amiga ein. Und das Beste: Diesmal trüben keine technischen Mängel die Wiedersehensfreude!

Spindizzy ist eines jener Spiele, die im „Marble Madness"-Fieber entstanden sind, hier dreht sich alles um einen Kreisel namens Gerald. Gerald kreiselt über eine 3D-Ebene und sammelt auf, was da so an Nützlichem herumliegt – vorwiegend Diamanten. Dabei muß er aufpassen, daß er nirgends runterfällt (neue Geralds sind teuer!) und sich nicht von Aliens piesacken läßt (Geralds sind empfindlich!). Der eigentliche Sinn der Kreiselei besteht darin, mit Hilfe von Gerald die über 30 vorhandenen Welten zu kartografieren. Aber nicht alleine deshalb ist auch etwas Kopfarbeit gefragt, die einzelnen Gegenden haben schon so ihre Tücken: Manche Felder sind für Gerald tödlich, andere erreicht man nur durch Türen oder über Lifte, die erstmal mittels Schalter aktiviert werden wollen.
Bei der Umsetzung auf unsere „Freundin" hat man netterweise auch gleich ein paar Verbesserungen eingebaut. Beispielsweise bei der Kartenfunktion oder den verschiedenen Perspektiven, vor allem aber kann nun endlich abgespeichert werden. Ansonsten: Gute Grafik (abwechslungsreiche Welten mit teilweise bis zu 15 Ebenen, so gut wie kein Ruckeln), guter Sound (fetzige Musik, ansprechende Effekte) und eine brillante Steuerung (1:1 zum Original, präzise und leicht handhabbar). Fazit: Spindizzy war auf dem C 64 ein Klassiker und wird garantiert auch auf dem Amiga einer werden! (mm)

Spindizzy Worlds

Grafik:	70%
Sound:	65%
Handhabung:	92%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	86%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	87%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 73,– DM
Hersteller: Activision
Bezug: Funtastic

HIT

Spezialität: Die Steuerung kann justiert werden, zum Speichern ist eine formatierte Extra-Disk erforderlich.

Delta PD Service

Ihr Partner für Hard- & Software

Bestelladresse: Schwalbacherstr. 61, 6200 Wiesbaden
Hotline 24h: 06 11 - 37 91 89
BTX: 0611379189-0002
Versandkosten: DM 8,- Nachnahme
DM 4,- Vorauskasse (ec-Scheck)
DM 16,- Ausland

AMIGA Public Domain zu Traumpreisen:
z.B.
Ab 100 St. auf 3.5" Disketten **DM 1.95**
Ab 100 St. auf 5.25" Disketten **DM 0.80**
Wir führen fast alle Serien wie z.B. FISH, KICKSTART, AUGE, TBAG, UNICORN, GET IT, DEMOVERSIONEN, MIDI, AMIGA JUICE, RUHR, RPD, RHS, SAAR, TIMES und noch viele viele mehr. Info's gegen frankierten DIN A5 Rückumschlag.

GAME BOY 159.-
inclusive VIDEOLINK, Kopfhörer&Tetris

Verpassen Sie Ihrem 500er ein neues OUTFIT...
MW-500 System DM349,-

Speichererweiterung 512k für A500	DM 99
Externes 3.5" Laufwerk	DM 169
Externes 5.25" Laufwerk	DM 189
Internes 3.5" Laufwerk	DM 149
A MAC Emulator für Amiga	DM 399
Citizen Swift 24 Nadeldrucker	DM 798
KCS PC Powerbord für A500	DM 789

COMPETITION PRO JOYSTICK

5000 STANDART	DM 23.50
5000 TRANSPARENT	DM 27.50
5000 STAR BLAU	DM 34.50

Haben Sie Probleme sich Spiele, Joysticks, Bücher od. Hardwareerweiterungen zu besorgen oder finden Sie keine preiswerte Anwendersoftware, dann rufen Sie uns an und nennen Sie uns Ihren Wunsch, wir versuchen dann den gewünschten Artikel zu besorgen. Natürlich zu ganz niedrigen Preisen die für jeden Geldbeutel erschwinglich sind. Also rufen Sie uns an...

Titel	DM
688 Submarin Attack	79
A.P.B.	53
Atomix	59
Baal	53
Back to the Future II	79
Beam	79
Blockout	79
Börsenfieber	79
BSS Jane Seynow	79
Cadaver	79
Damocles	79
Dan Dare 3	59
Datastrom	69
Days of Thunder	79
Drakken	69
E Motion	79
F-19 Stealth Fighter	89
Flood	79
Genius	73
Ghostbusters 2	73
Heavy Metal	79
Indianapolis 500	79
Inspector Griffu	59
Interseptor	69
It Came from the Dessert	59
Italien 1990 Winner Ed	89
Ivanhoe	69
Kaiser dt.	109
Kick Of 2 Worldcup Edi.	69
Kings Quest 4	99
Kings Quest Tripel Pack	99
Klax	55
Loom	89
LEMMINGS	69
Moonwalker	69
Mr. Heli	69
North & South	59
OOPS UP	69
Shadow of the Beast 2	99
Teenage Mutant Hero T	89
Turrican	65
Ultima 5	89
Welltris	69
X-Out	59

---

bits + bytes SOFTWARE

Amiga 2000 Filecard
40 MB SCSI II
1198,- DM

Deluxe Sound
228,- DM

2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
198,- DM

Reismaus 89,- DM
Hi-Res Maus
280 dpi 99,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 129,- DM

Midi Interface
99,- DM

Buck Rogers	89,90 DM
Curse of the Azure Bonds	89,90 DM
M1 Tank Platoon	89,90 DM
Loopz	62,90 DM
Puzznic	72,90 DM
Ultima V	89,90 DM
On the Road	79,90 DM
Jack Nicklaus	89,90 DM
Powermonger	89,90 DM
Transworld	79,90 DM
Spindizzy Worlds	77,90 DM
E-Swat	72,90 DM
The Fools Errand	72,90 DM

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in...
5900 Siegen, Am Bahnhof 35
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17

ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG

SOFTWARE-CORNER

Die Sensation in Mannheim

WIR VERLEIHEN

SOFTWARE ab DM 5,- pro Tag

FÜR DIE SYSTEME:

- AMIGA
- ATARI ST
- IBM-KOMPATIBLE
- COMMODORE C 64
- GAME BOY
- PC-ENGINE

Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 Uhr - 13.00 Uhr, 15.00 Uhr - 22.00 Uhr
Samstag 10.30 Uhr - 22.30 Uhr

SOFTWARE-CORNER Inh. D. Neuen
Augartenstr. 6, 6800 Mannheim 1, Tel.: 06 21-40 23 87, Fax: 06 21-44 47 73

ANZEIGE

Inh. Gabriele Hartmann

Joysoft

Laut ASM-Umfrage seit mehr als 5 Jahren Deutschlands beliebtester Softwareversand

Mord mit der Axt im Wohnzimmer

Irgendwo: Ein harmloser Familienvater dreht mit der Axt im Wohnzimmer durch. Er hinterläßt zwei weinende Kinder.

Begonnen hatte das Familiendrama mit einer Bestellung von zwei Actionspielen, für die sich nicht nur die beiden Kinder der Familie begeistern konnten, sondern wo auch der Hausherr C. Onan selber gerne einmal zum Joystick griff. Dummerweise hatten sie jedoch nicht bei JOYSOFT, die für ihren prompten und guten Reklamationsservice bekannt sind, bestellt. So nahm das Unglück seinen Lauf.

Ein vom Hersteller nicht erkannter Fehler ließ das eine Spiel beim sechsten Endgegner abstürzen, das andere lud erst gar nicht. Nach mehreren vergeblichen Versuchen, die Spiele umzutauschen (ihr Händler verweigerte die Annahme und verschleppte den schließlich eingeklagten Umtausch), griff Herr Onan zur Axt und zerhämmerte den Computer., sehr zum Entsetzen seiner Kinder.

BESCHÄDIGTE KISTE SORGT FÜR TERROR

Irgendwo: Eine nicht sicher verpackte Kiste und etwas Regen versetzte eine Kleinstadt in Terror.

"Setze den Inhalt nie der Feuchtigkeit aus und füttere ihn nie nach Mitternacht", das waren die warnenden Worte des Vertreibers. Doch der Händler, der eine Familie in einer Kleinstadt belieferte, hatte keine Sicherheitsverpackung im Service- Angebot, wie es z.B. bei der Firma JOYSOFT selbstverständlich ist.

Schon auf dem Transportweg wurde also der nur unzulänglich geschützte Inhalt dem Regen ausgesetzt. Er vermehrte sich und brach in den posteigenen Kühlschrank ein. Die kleinen Monster terrorisierten anschließend die kleine Stadt, bis ein Filmheld rettend eingreifen konnte. Darum wird empfohlen, gerade bei den so wichtigen Serviceleistungen auf das Angebot seines Händlers zu achten.

PILGERMARSCH IN RÜSTUNG

Irgendwo: U.L. Tima, ein fanatischer Rollenspiel-Fan, beginnt diese Tage wieder seinen alljährlichen Pilgermarsch zu seinen Softwarehändlern.

Grund der Veranstaltung ist die jährliche Steuerrückzahlung, die er natürlich in gute Software investieren will. Doch die wenigsten seiner Softwarehändler informieren ihn mit kostenlosen oder sogar informativen Preislisten. Trotzdem: "Dieses Jahr ist wohl mein letzter Pilgermarsch durch Deutschland", verrät er uns. "Freunde haben mich nämlich auf JOYSOFT aufmerksam gemacht. Die senden vierteljährlich an alle ihre Kunden eine kostenlose Preisliste, die randvoll mit Informationen zu den Spielen, verwendbaren Grafikkarten u.ä.m. ist. Dann kann ich mir demnächst die Arbeit ja sparen. Und preisgünstig sind sie dabei auch noch!"

ANGEBOTE	
A 10 TANK KILLER	84.90
BETRAYAL	69.90
BUCK ROGERS *	79.90
CAPTIVE	69.90
CURSE OF AZUR BONDS	69.90
DINOWARS	59.90
DRAGONBREED	64.90
ELVIRA*	74.90
IMMORTAL (1MB)	69.90
INDY 500	69.90
ISHIDO *	69.90
KILLING GAME SHOW	64.90
LOOPZ	59.90
MASTERBLAZER *	69.90
MONKEY ISLAND*	79.90
MONTY PYTHON *	59.90
OBITUS *	89.90
ON THE ROAD *	74.90
PARADROID 90	74.90
PLOTTING **	74.90
POWERMONGER **	79.90
PUZZNIC */**	74.90
RICK DANGEROUS II	69.90
SECOND FRONT	59.90
SIMULCRA	64.90
SUPREMACY	79.90
SUPER OFF ROAD *	64.90
TEAM YANKEE	64.90
TOM AND THE GHOST *	69.90
TRANSWORLD	74.90
WILD WEST WORLD	89.90
WOLF PACK *	79.90

TOP-Angebote

Lemmings	Tower Fra	Nightshift*	Ultima V
64.90	69.90	59.90	74.90

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 44 30 56

KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

BONN
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (** = deutsche Anleitung).

Unseren **BLITZVERSAND** erreichen Sie unter

02 21/44 30 56

Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme. Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

MAILBOX

Leserbriefe

Altes chinesisches Sprichwort: „Neuer Monat – neue Mailbox". Und da wir es ja nicht nur mit einem neuen Monat, sondern gleich mit einem neuen Jahr zu tun haben, ist natürlich auch die Mailbox ganz besonders neu! Auf alte chinesische Sprichwörter ist halt Verlaß...

Lesehorror

Ich war auf der Amiga 90 und natürlich auch an Eurem Stand – Ihr seid ja eine starke Truppe! Auch hätte ich gerne mal mit dem Out Run Automaten gespielt, aber da war es mir viel zu voll. So, das war's mit den guten Sachen, es folgen Kritik und Verbesserungsvorschläge:
1. Ich hab Euch mal einen Leserbrief geschrieben, und Ihr habt auf einem geilen Briefpapier geantwortet. Wär das nix für den Joker-Shop?
2. Wenn bei einem Test Preis und Bezug „noch offen" sind, könntet Ihr doch wenigstens im nächsten Heft schreiben, was es denn nu kostet.
3. Der Test zu Neuromancer in AJ 10/90 war eine mittlere Katastrophe! Es ist ja schön und gut, daß Eure Hefte so bunt sind, aber weinrote Schrift auf schwarzem Untergrund ist bei gedämpftem Licht fast unlesbar.
4. Im AJ 11/90 ist der Stromausfall ein wahrer Lesehorror. Hat Oskar eigentlich selbst verstanden, was er da geschrieben hat? Ich mußte den Text dreimal lesen, bis ich ihn halbwegs kapiert hatte. Also bitte Oskar: Schreib wenigstens so, daß auch Oskar – ähh, Otto Normalverbraucher Deine Texte versteht.
beschwert sich Stefan Müller aus Koblenz

Wenn Du schon nicht Out Run fahren durftest, sollen wenigstens Deine Vorschläge nicht unkommentiert bleiben:
1. Schön, daß Dir unser Briefpapier so gut gefällt. Aber: Dabei handelt es sich um waschechtes Firmenpapier, das wir leider keinesfalls aus der Hand geben können – sorry.
2. Wenn Du (oder sonstwer) einen Preis wissen möchtest, ruf uns doch einfach an. Oder noch besser: Frag den Soft-Dealer Deines Vertrauens, denn die Unterschiede von Händler zu Händler sind ja bekanntlich gewaltig.
3. Tja, und ganz ohne Licht kann man den Neuromancer-Test sogar überhaupt nicht lesen! Vorschlag zur Güte: Wir kümmern uns in Zukunft um bessere Lesbarkeit und Du Dich um eine ordentliche Beleuchtung.
4. Meinst Du im Ernst, Oskar hätte den Artikel so geschrieben? Gut, er ist ein bißchen schusselig, aber so??? Nö, guck doch mal ins Betriebsgeheimnis 12/90, dann dürfte Dir vieles klarer werden.

Aggressiv?

Mir fällt in letzter Zeit auf, daß Eure Antworten einen leicht ironischen Unterton enthalten (hüstel, hüstel), um nicht zu sagen, sie sind ein wenig aggressiv! Was soll das?? Von wegen Amiga-Messe in Tiefenbach, oder auch Hilmar Schachenmayr durch den Kakao zu ziehen – ist doch etwas hart! Wer schreibt Euch denn da noch? Ich weiß, daß es von Euch nur spaßig gemeint war, aber auf mich hat das halt einen schlechten Eindruck gemacht.
Ansonsten bin ich überzeugter AJ-Leser, bloß der Test zu Paradroid 90 hat mich ein wenig enttäuscht. Aber bitte, über Geschmack läßt sich streiten. Sonst seid Ihr super, vielleicht könntet Ihr aber in Zukunft nicht mehr so abwertend in Euren Antworten reagieren, dann bleiben Euch auch die Nicht-Brork-Fans treu!
rät uns Felix Orth aus Gießen

Na, na, so schlimm sind unsere Antworten auch wieder nicht – wer sie zu ernst nimmt, ist selber schuld. Übrigens: Der einzige, der uns bisher offiziell der „Aggression" bezichtigt hat, bist Du. Und Du hast uns ja trotzdem geschrieben...
Mist, das war wohl auch schon wieder zu bösartig. Also nochmal mit Engelszungen: Lieber Felix, wir meinen's nicht so, unser ironischer Stil ist vermutlich ein angeborener Charakterfehler. Als Wiedergutmachung verzeihen wir Dir sogar, daß Dir unser Test zu „Paradroid 90" nicht gefallen hat. Wenn das nicht großzügig ist?

Unterschriftensammlung

Ich wollte eigentlich nur sagen, daß Andreas Moser

(11/90) recht hat. Viele Games sind einfach zu teuer, z.B. Drakkhen (oder Dreckweg?). Hat sich echt gelohnt, die kleine Investition von 100 Mark (Ironie, Ironie!). Ihr braucht den Brief nicht abzudrucken, es geht mir nur darum, daß alle Welt weiß, daß jetzt schon zwei Menschen existieren, die da meinen, viele Spiele wären zu teuer. Man könnte ja eine Unterschriftenaktion starten, die lautet: Wir sind das User-Volk. Wär doch mal lustig zu sehen, was passiert, wenn man mit zigtausend Unterschriften bei den verschiedenen Softwarefirmen anklopfen würde! Aber ehrlich, ich glaube, die würden uns was sch..., oder?
zweifelt Markus Chevalier aus Aachen

Was Du nun ausgerechnet gegen „Drakkhen" hast, verstehen wir zwar nicht so ganz, aber im allgemeinen hast Du natürlich recht: Software ist teuer. Ob eine Unterschriftenaktion daran etwas ändern könnte, darf tatsächlich bezweifelt werden. Der sicherste Weg ist immer noch, sich ausgiebig zu informieren (am besten natürlich im Joker!), das ins Auge gefaßte Game kurz anzutesten und dann halt nur zuzuschlagen, wenn es einem die geforderte Kohle auch wirklich wert ist.

Betrifft: Dr. Freak!

Ich komme gleich voll zur Sache: Ich finde es unfair von Dir, wie Du alles über das Freak-Dasein ausplapperst. Wenn Du so weitermachst, kannst Du ja gleich erzählen, wie man Automatenbriefmarken fälscht, an Freecall-Numbers rankommt (damit auch die Lamer phonefreaken können) oder ein Game crackt. Meinst Du etwa, Polizei oder Staatsanwälte lesen keine Softwarezeitschriften? Ich meine, Du bist einfach fies gegenüber den echten Freaks. Na, mich kratzt es nicht mehr so doll, da ich eh aufgeflogen bin, aber willst Du uns allen das Freak-Dasein noch mehr erschweren? Hä??
meldet sich Dave aus Bremen zu Wort

Was wäre eine Mailbox ohne Dr.Freak? Deshalb zum 8746sten Mal: Dr.Freak behandelt Namen und Personen stets (streng!) vertraulich, Dr.Freak formuliert seine Artikel beabsichtigt so, daß Nachahmer keine Chance haben, und Dr.Freak ist es persönlich piepegal, ob jemand, der fälscht (Briefmarken) oder betrügt und stiehlt (DFÜ auf Kosten geklauter Kreditkarten), dann letztlich vor dem Kadi landet. Wenn Dir Dein „Freak-Dasein" zu schwer wird, wie wär's mit ein bißchen Legalität? Daß Du von Leuten wie Dir dann als „Lamer" bezeichnet würdest, müßtest Du allerdings in Kauf nehmen...

Loser und Lamer

Herzlichen Glückwunsch zu Eurer Jubiläumsausgabe! Nach dem Inhalt stimmt jetzt endlich auch der Umfang. Das ist ein gutes Zeichen, das hoffentlich nicht dadurch getrübt wird, daß irgendeiner auf die Idee einer Preiserhöhung kommt.
Aber der eigentliche Grund meines Briefes: In AJ 11/90 sind ein paar Möchtegern-Cracker, die nicht mal ihren eigenen Namen kennen und glauben, sich als Computerexperten ausgeben zu müssen. Der Gipfel der Unverschämtheit ist allerdings, neue User als Lamer und Loser zu bezeichnen. Jeder fängt schließlich mal an. Diese eingebildeten Cracker wissen bloß nicht mehr, daß es mal eine Zeit gab, wo sie auch noch nicht wußten, wie ein Computer aussieht bzw. funktioniert.
Also: Leute, tut uns allen einen Gefallen und behaltet Eure geistigen Ergüsse für Euch! Trotz meiner sechsjährigen VC-20-bis-Amiga-Karriere fällt es mir nicht ein, Anfänger in der Computerei als Idioten hinzustellen. Was soll denn das? An die Redakteure: Laßt doch bitte in Zukunft die saudummen, extra für die Mailbox erfundenen Pseudonyme raus. Wer seinen Namen

nicht weiß, soll halt seine Eltern fragen oder in der Geburtsurkunde nachschauen. Und was das Cracken selbst betrifft: Ich glaube schon, daß es ein erhebendes Gefühl ist, einem Programm den Kopierschutz zu rauben, aber auf Dauer ist das doch auch nicht befriedigend. Warum versucht Ihr nicht mal, ein eigenes Programm zu schreiben?
Noch ganz kurz ein Wort zur BPS: Im Schulfernsehen sah ich einen Beitrag über die BPS, in dem tattrige alte Greise versuchten, eine Lightgun zu bedienen. Als sie endlich herausgefunden hatten, daß man damit auf den Monitor zielen muß, begann der dritte Weltkrieg. Sie verwandelten sich in Rambo-Duplikate, und einige hatten sogar Schaum vorm Mund. Hinterher wurde gelacht und gescherzt, und das Spiel auf den Index gesetzt. Und das nur, weil uralte Greise nicht mehr in der Lage sind, ihre Träume von der Realität zu unterscheiden...
meint Andre Völkl aus Hameln

Wir sind voll und ganz Deiner Meinung, was die Überheblichkeit der selbsternannten Szene-Elite und den infantilen Hang zu Pseudonymen betrifft. Auch hinsichtlich der rüstigen Rentnerrunde namens BPS wollen wir nicht widersprechen. Allein, was die Preiserhöhung angeht, so fand zumindest Michael die Idee gar nicht sooo übel: „Vielleicht 7,50 wie die lieben Kollegen? Oder besser gleich 8,50 – das hält länger vor. Oder noch besser glatte 10,– pro Heft. Oder...". Beim Stand von 28,70 bekam er dann Schüttelfrost (Gierus Zittrikus, wie der Lateiner sagt) und muß seither das Bett hüten. Er befindet sich aber bereits auf dem Weg der Besserung und läßt (auf Anraten des Arztes) ausrichten: Absolut keine Preiserhöhung in Sicht!

Zu zynisch?

Zunächst einmal: Happy Birthday! Als Leser der ersten Stunde hätte ich damals keine Wette darauf abgeschlossen, daß Ihr das erste Jahr übersteht. Schön, wenn man so angenehm enttäuscht wird.
Aber! Muß dem Joker denn bei einem Verriß gleich das Essen aus dem Gesicht fallen? Könnte er nicht, wie sich das gehört, stattdessen in Tränen ausbrechen?
Tja, und noch eine Sache: Eure „flotte Schreibe" ist fast schon etwas zu flott. Was soll bei Bomber Bob das Fazit, daß sich Italiener doch besser um Frauen, Schuhe und Sportwagen kümmern sollen? Und wie kann einem ein so blutrünstiges Spiel wie Nightbreed lächelnd empfohlen werden? Was sollen so zynische Bildunterschriften wie „Auch das schönste Leben ist mal zu Ende"? Und Zeilen wie „Oh mein Gott" gehören hier nicht hin – oder sehe ich das zu eng?
Das Computer-ABC finde ich vom Ansatz her prima, wenngleich eine Abbruchtaste nicht unbedingt erklärt werden muß. Beschreibt doch lieber mal die von Euch selbst gebrauchten Ausdrücke wie Codewheel oder Cheat. Oder: Wo gibt es NTSC-Streifen zu kaufen, und ist ein AD&D Game ein Spiel für Anfänger, Doofe oder Deppen?
Nehmt es mir nicht übel, wenn ich ein bißchen rumgemeckert habe, vielleicht komme ich als angehender Grufty mit Eurer lockerflockigen Schreibe ganz einfach generationsmäßig nicht mehr zurecht...
befürchtet Wolfgang Elwig aus Steinheim

Mecker ruhig, in Deinem Alter darf man das! Apropos: Wie alt bist Du eigentlich? In heldenhafter Überwindung der Generationskluft wollen wir Dir jedenfalls Folgendes sagen: In Wahrheit glauben wir gar nicht, daß sich Italiener unbedingt auf Frauen, Schuhe und Sportwagen beschränken müssen – schließlich machen sie auch ganz leckeren Wein. Ebensowenig finden wir „Nightbreed" un-

zumutbar blutrünstig, bzw. die entsprechenden Bildunterschriften übermäßig zynisch. Mit anderen Worten: Du hast recht. Zumindest wenn Du sagst, daß Du das vielleicht ein bißchen eng siehst...
Die Begriffe „Codewheel" und „Cheat" werden wir im ABC bestimmt nicht übergehen. Laß uns aber bitte Zeit, bis wir bei „C" sind. Und NTSC-Streifen kauft man doch nicht – die werden einem verliehen! Und zwar nur dann, wenn man sich bei einem AD&D Game besonders hervorgetan hat. Nicht umsonst heißt AD&D nichts anderes als „Altersschwache Drachen & Dragoner" – eine Supersache, gerade für „Grufties" wie Dich...

Brutalo-Joker

Endlich! Es ist der 26.10.90. Gespannt lese ich den neuen Joker. Auf den ersten Seiten ist alles besser als sonst. Doch da (und da und da und da)! Die Gewalt hat auch im Joker Einzug gehalten. Entsetzt blättere ich bis zum Ende. Überall Gewalt! Auf Seite 20 bedroht Brork den Boß mit einer Keule. Auf Seite 30 sind abgeschlagene Köpfe aufgespießt, und in den Comics werden Rockus gerupft und Leser wie ich mit Dallas gefoltert. Und auf der „sadistischen" Girl-Seite werden gar üble Dinge über die 5 Helden berichtet. Wo sind die Beweise, Brigitta?
Okay, ich höre auf mit dem Quatsch und stelle lieber ein paar Fragen:
1. Wann verschwindet endlich die Girl-Seite? Brigitta mach Platz für mehr Werbung! Frauen in die Küche, hehe!
2. Warum meckert Ihr über Euren Beruf, wenn Ihr Euch eh keinen schöneren vorstellen könnt?
3. Wann gibt es endlich Dragonslayer? Was ist mit Ultima 6?
4. Wer von Euch ist auf der Amiga 90?
fragt Sven Michael Pohoriljak aus Bielefeld

Gewalttätig? Wir??? Nie und nimmer! Deshalb: Noch einmal so eine haltlose Behauptung von Dir, und Du sehnst Dich zurück nach der Dallas-Folter! Dann bedroht nämlich DICH Brork mit der Keule, DEIN Kopf wird aufgespießt, gerupft wirst Du auch, und zum Schluß gibt's eine Dauersitzung Lindenstraße! Aber nun zu Deinen Fragen:
1. Brigitta steht wie ein Fels in der Brandung (statt in der Küche) und trotzt der heranstürmenden Flut von Anzeigen – keine Chance!
2. Wer meckert?
3. „Dragonslayer" läßt noch auf sich warten, „Ultima VI" wartet schon längst. Allerdings nach wie vor nur auf PC-Besitzer – am Amiga ist ja gerade erst „Ultima V" aufgetaucht!
4. Lies gefälligst den Messebericht...

Piloten-Schelte

Ich möchte gerne drei Punkte zur Sprache bringen:
1. Das Sonderheft hat mir sehr gut gefallen, und als nächstes Thema würde ich Rollenspiele vorschlagen.
2. Die Angaben zu A-10 Tank Killer sind nicht ganz korrekt, denn ich habe das Spiel für den Amiga schon in einem Laden gesehen.
3. Die Simulation „Falcon" ist alles andere als realistisch! Das Flugverhalten mag ja realistisch sein, aber das Cockpit ist ein Witz! Ich weiß nicht, ob Ihr je ein Cockpit einer F-16 gesehen habt, ich hab's! Einen fünfstelligen Nachbrenner gibt es in einer F-16 nicht, auch der Schubhebel sieht anders aus. Das HUD ist außerdem zu klein. Die Falcon Mission 2 ist das Hinterletzte in Sachen Cockpit. Da spiele ich lieber ein paar Runden F-16 Combat Pilot – da gleicht das Cockpit schon eher einer F-16C...
meint jedenfalls Michael Thomas aus Hannover

Erstmal: Irgendwann muß so ein Sonderheft ja geschrieben werden, und zu diesem Zeitpunkt war die Amigaversion von „A-10 Tank Killer" halt noch nicht fertig. Nun ist sie es, daher auch unser Test in diesem Heft.

Zum zweiten: Sei uns bitte nicht böse, aber ob das Cockpit in allen Einzelheiten stimmt, ist nicht gerade das wichtigste Merkmal einer realistischen Simulation. Wir jedenfalls ziehen wirklichkeitsgetreues Flugverhalten einem maßstabgerechten Schubhebel vor...

Verbesserung?

Erst das obligatorische Lob, echt spitze, macht weiter so, blabla! Nun aber schnell zum Thema: Eure Tests informieren ja schön und gut über Thema, Aufmachung und Spielwert eines Games, aber praktische Informationen vernachlässigt Ihr völlig! Wie wärs denn z.B. mit ein paar kleinen Tips zum Spielablauf und bringt doch mal ein paar Tastenfunktionen, damit man nicht immer die komplette Anleitung durchlesen muß. Das soll ja nicht heißen, daß Ihr verkürzte Anleitungen für Raubkopierer liefern sollt, aber ich bin sicher, daß dies ein weiterer Schritt zur besten Softwarezeitschrift wäre verrät uns Steffen Hermann aus Gauting

Es ehrt uns zwar, daß Du Instruktionen lieber bei uns als in der Anleitung liest, aber verstehen können wir's nicht so ganz. Weil: Tests sind Tests, und eine Anleitung ist eine Anleitung (deshalb heißt sie auch so). Und für Tips ist schließlich das Know How zuständig. So hat alles seinen Platz, und die Welt ihre Ordnung. OK?

Jubiläum oder nicht?

Herzlichen Glückwunsch an den Joker, der sich seit der ersten Ausgabe von einer mittleren Katastrophe zu einem durchaus akzeptablen Heft gemausert hat. Aber wie ist denn das mit dem Jubiläum? Gibt es sowas nicht erst nach 25, 50, etc. Ausgaben oder Jahren? Sehr interessant fand ich den Blick hinter die Kulissen. Dafür Küsse und Umarmungen! Aufgefallen ist mir, daß Michaels Schreibtisch für einen Chefredakteur recht ordentlich ist. Vor dem Foto wurde wohl noch zwei Stunden aufgeräumt, was? Nachdem ich dann die Girl-Seite gelesen hatte, mußte ich bitterlich weinen: Jungs, laßt mir meine Brigitta in Ruhe! Das arme Mädchen! Liebe Brigitta, ich wäre der geeignete Joker-Redakteur – ich trinke keinen Kaffee. Was machen die Jungs eigentlich, wenn Du Urlaub hast – oder ist der unter Androhung von Todesstrafe verboten? Zuletzt: Herzlichen Dank an den Beantworter der ersten beiden Leserbriefe in AJ 11/90. Ist schon gar nicht mehr komisch, was die Herren Anonym da schreiben...
teilt uns Olaf Bahlke aus Solingen mit

Mackensens Deutsches Wörterbuch meint, daß Jubiläum nix anderes heißt, als Jahrestag. Und Du feierst Deinen Geburtstag doch auch nicht bloß alle 2 Jährchen, oder? Daß Michaels Schreibtisch so aufgeräumt ist, liegt an Brigittas strenger Erziehung: Wer nach getaner Arbeit nicht aufräumt, muß ohne Abendessen ins Bett! Das gilt auch für alle anderen Redakteure und den Hund. Daher verstehen wir nun wirklich nicht, warum Dir ausgerechnet Brigitta leid tut. Was immer sie auch auf ihrer Girl-Seite erzählt haben mag, die grausame Wahrheit ist, daß wir hier alle um unser tägliches Tässchen Kaffee betteln müssen! Aber Schluß jetzt, da kommt sie gerade. Und – oh Gott – ihre Peitsche hat sie auch wieder dabei...!

Portokasse

Ich habe ein paar Fragen:
1. Ihr habt geschrieben, daß Ihr jeden Tag eine zweistellige Zahl an Leserbriefen bekommt. Das heißt: mindestens 10 Briefe x 300 Arbeitstage im Jahr x 1 DM Porto macht 3000 DM!! Wie zahlt Ihr das??
2. Habt Ihr zufällig das Spiel Test Drive 1? Wenn ja: Ich bestelle es per Nachnahme. Wenn nein: Könnt Ihr mir eines besorgen?
3. Gibt es außer mir noch

andere Leser, die von einer Gruppe aus Norddeutschland einen Brief bekommen haben, in dem von Spielen die Rede ist, die man sich billig kopieren kann?
erkundigt sich Andreas Pollak aus Freiburg

1. Zwischenzeitlich sind es sogar schon um die 30 Briefe pro Tag, weshalb wir an dieser Stelle eine traurige Nachricht loswerden müssen: Ab sofort können leider nur noch solche Briefe beantwortet werden, denen Rückporto beiliegt! Wir hoffen auf Euer Verständnis.
2. Ja, wir haben „Test Drive", und nein, Du kannst es nicht bei uns bestellen. Aber im Heft sind ja genug Adressen von Versandhändlern.
3. Keine Ahnung, haben andere Leser auch so ein Schreiben bekommen? Würde uns auch sehr interessieren.

Spar-Charts?

Als erstes möchte ich Euch ein großes Lob aussprechen, alles ist okay, aber einen Verbesserungsvorschlag habe ich trotzdem, und zwar in Sachen Up & Down: Billiger können Game-Charts ja wohl nicht sein! Wie wäre es, wenn Ihr die Einleitung ganz weglaßt, dafür die Leser-Charts vergrößert und von den anderen Charts abhebt? Etwas Farbe könnte auch nicht schaden!
meint Björn Michelowitz aus Jever

Uns gefallen die Charts (samt Einleitung) recht gut, wie sie sind. Und eine farbige Up & Down Seite bedeutet natürlich, daß eine andere Seite SW werden muß. Lohnt sich das? Was meinen die anderen Leser?

Beschwerde

Eure Zeitschrift ist zwar spitze, und noch besser fand ich es, als ich mich in der Ruhmeshalle der Ausgabe 10/90 wiederfand. Aber jetzt, einen Monat später ist die Stimmung auf dem Nullpunkt angekommen: Mein Gewinn (The Plague), wurde nie geliefert. Macht Ihr das immer so? Ihr müßt Euch jedenfalls ordentlich sputen, wenn Ihr nicht einen Leser weniger haben wollt...
beklagt sich Michael Luntz aus Nürnberg

Wir können Euch ja verstehen, aber wer versteht denn uns mal? Jeden Monat dieselbe Leier: Wir hängen ohnehin schon ständig am Telefon, um die Gewinne anzukarren, aber die veranstaltenden Firmen schicken sie halt oft erst zu spät los. Was sollen wir da noch machen? Kommen tun die Gewinne schließlich immer, aber mit 4 Wochen Wartezeit müßt Ihr in der Regel leider rechnen. Übrigens ist Dein Gewinn natürlich längst (seit Ende Oktober) versandt. Solltest Du ihn dennoch nicht bekommen haben, so melde Dich doch nochmal bei uns. Daran wäre dann nämlich die Post schuld...

Und nochmal Beschwerde

Ihr seid zu gut! Gute Tests, gute Bewertungen, das Layout ist besser geworden, einfach alles ist besser geworden. Es ist schlimm, ich habe dadurch keinen Grund mich zu beschweren, was ich so gerne tue. Deshalb gleich meine Fragen:
1. Könnt Ihr Euch pro Heft nicht 2 Klassiker vornehmen?
2. Könnt Ihr statt des Jokerkopfes von 0 bis 20% nicht einen anderen Kopf verwenden (der ist so unappetitlich und leicht übertrieben – ich habe bei solchen Spielen noch nie ge... äh... na, Ihr wißt schon)?
3. Habt Ihr meinen Interceptor-Cheat, den ich Euch vor drei Monaten schickte, nicht bekommen?
4. Ich will mal Eure Aktualität prüfen: Der wievielte ist heute?
5. Werdet Ihr mich auspeitschen, weil ich so viele Rechtschreibfehler gemacht habe?
7. Habe ich Punkt 6 ausgelassen?
will Stephan Krakow aus Berlin wissen

Wir geloben hoch und heilig Verschlechterung und wenden uns gleich Deinen Fragen zu:
1. Können können wir schon, aber Wollen wollen wir nicht. Ein Klassiker ist doch genug Klassik pro Ausgabe, oder?
2. Siehe Punkt 1. Weil: Wir haben bei so richtig miesen Games schon manchmal (fast) ge... äh... na, Du weißt schon.
3. Doch, warum?
4. Heute ist exakt der 13. Februar 2012. Aktuell genug?
5. Wir nicht, aber Dein Deutschlehrer ganz sicher!
112. Nicht, daß wir wüßten.

Brennende Fragen

Erstmal herzlichen Glückwunsch. Gesamtnote: 100%. Spezialität: unpolitisch. Urteil: Exzellent! Euer Heft hat mir so gut gefallen, daß ich alle anderen Zeitschriften bis auf den letzten Krümel verbrannt habe. Aber auch ich habe ein paar Fragen:
1. Ausgabe 11/90: Warum waren Batman, Indy und Robobobby am Titel verfremdet?
2. Gibt es einen Cheat zu North Sea Inferno?
3. Wie lautet Brigittas Telefonnummer?
4. Wann laßt Ihr das Coin-Op weg? Bringt lieber mehr Shop!
5. Kann man irgendwie bei Last Ninja 2 schummeln? Cheats, wo seid Ihr, putputput – kooooooomt!
6. Gruß an Brork, Macubra und den Folterknecht! Könnt Ihr mir letzteren mal leihen?
7. Ist Dr. Freak Exhibitionist? Was hat er unterm Mantel?
8. Hat Rockus seine Federn wieder? Wurde der PC gepfählt?
9. Wißt Ihr schon was über Battle of Britain 2?
dies alles interessiert brennend Mad Matrix, einen echten Fan

Ebenfalls herzlichen Glückwunsch zu Deinem Leserbrief. Er hat uns so gut gefallen, daß wir ihn auch bis auf den letzten Krümel verbrannt haben. Dann ist uns aufgefallen, daß da irgendwas verkehrt gelaufen ist. Dank unseres phänomenalen Gedächtnisses konnten wir Dein Meisterwerk rekonstruieren und haben jetzt sogar die passenden Antworten parat:
1. Unsere Titelhelden waren verfremdet, damit ein gewisser Mad Matrix was zum Knobeln hat. Und Du hast sie ja erkannt – nochmal herzlichen Glückwunsch!
2. Nein, zumindest ist uns keiner bekannt.
3. Ganz einfach zu merken: Brigitta hat genau die gleiche Nummer wie Michael. So ein Zufall aber auch!
4. Sobald Du uns den restlichen Ramsch aus dem Shop abgekauft hast, besorgen wir neuen und machen den Shop auch viieeel größer – Ehrensache.
5. Unseres Wissens nicht. Sobald wir was erfahren, steht's im Know How.
6. Gruß zurück. Der Folterknecht hat leider keine Zeit für Dich, schließlich hat er hier einen Full Time Job zu erledigen!
7. Kein Kommentar. Wir plaudern ja angeblich eh schon zuviel über Szene-Geheimnisse aus...
8. Rockus geht's wieder gut, dem PC auch. Aber wie lange noch?
9. Falls Du „The Secrets of the Luftwaffe" meinst, das erscheint in diesen Tagen. Vorläufig leider erstmal nur für den PC.

Hiobsbotschaft des Monats

Tja Leute, leider war das nicht unsere süße Brigitta, sondern unser bitterer Ernst: Ab sofort können wir nur noch jene Leserbriefe persönlich beantworten, denen RÜCKPORTO beiliegt! Aber laßt Euch dadurch bloß nicht vom Schreiben abhalten, denn nach wie vor interessiert uns Eure Meinung brennend, und nach wie vor brauchen wir interessante Beiträge für die Mailbox (und das geht ja auch ohne Rückporto). Also, Absender nicht vergessen, und ab damit an:

Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

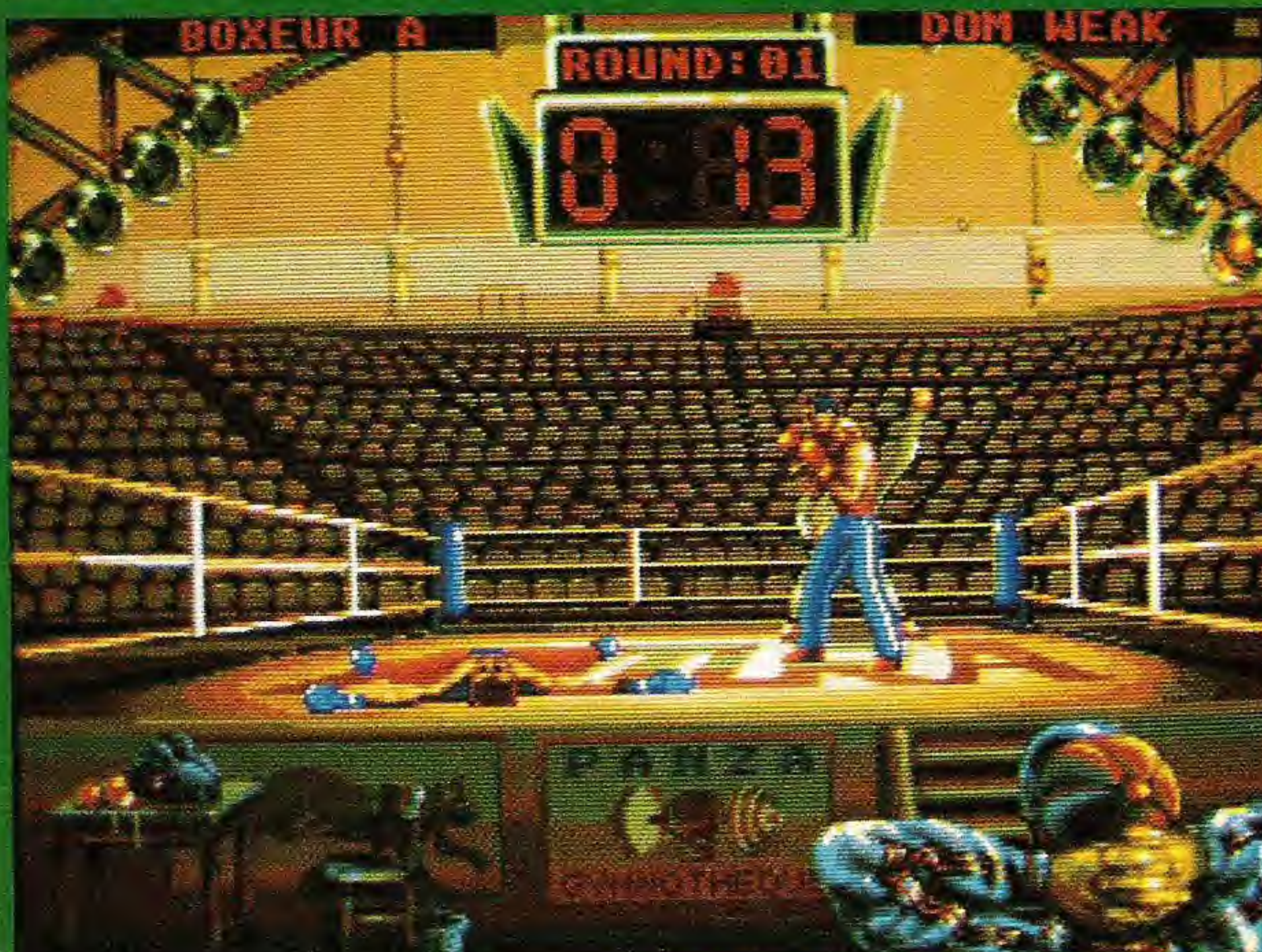
PANZA KICK BOXING

Boxen zählt unbestritten zu den umstrittensten Sportarten der Welt. Aber wenn man sich mal ansieht, wie thailändische Kickboxer ihre Gegner mit Händen und Füßen malträtieren, könnte man glatt meinen, westliche Faustkämpfer tauschen nur handfestere Zärtlichkeiten aus . . .

Der Amiga Joker meint:
Panza Kick Boxing ist hervorragend in Szene gesetzter Kampfsport!

Die französische Softwareschmiede Loriciel hat sich nun genau dieser asiatischen Brutalo-Variante des harten Männersports angenommen. Nachdem die hymnenartige Titelmelodie (mit Gesang und Sprachausgabe) verklungen ist, erscheint das Hauptmenü auf dem Screen. Wer keinen menschlichen Mitspieler verdreschen will, wählt sich dort einen von acht Computergegnern aus, die der Amiga mit Portraitbild vorstellt. Außer den üblichen Standards (Highscores, Joystick, Tastatur, Rundenzahl etc.) gibt es hier eine doch etwas erklärungsbedürftige Option. Die Fighter bei Panza Kick Boxing beherrschen nämlich sage und schreibe 55 verschiedene Schläge und Tritte; sie alle über den Joystick zu aktivieren, ist natürlich unmöglich, der Weg über die Tastatur erschien den Programmierern gottlob als zu umständlich. Deshalb hat man sich sogenannte „Kampfpattern" einfallen lassen: Vor dem Fight stellt man sich ein solches Kampfpattern zusammen, das aus bis zu 13 Tritten und Schlägen besteht. Diese (und nur diese) beherrscht dann auch der Kämpfer in der Arena. Da man die Pattern immer wieder variieren kann, ist auch lange Zeit für Abwechslung gesorgt.

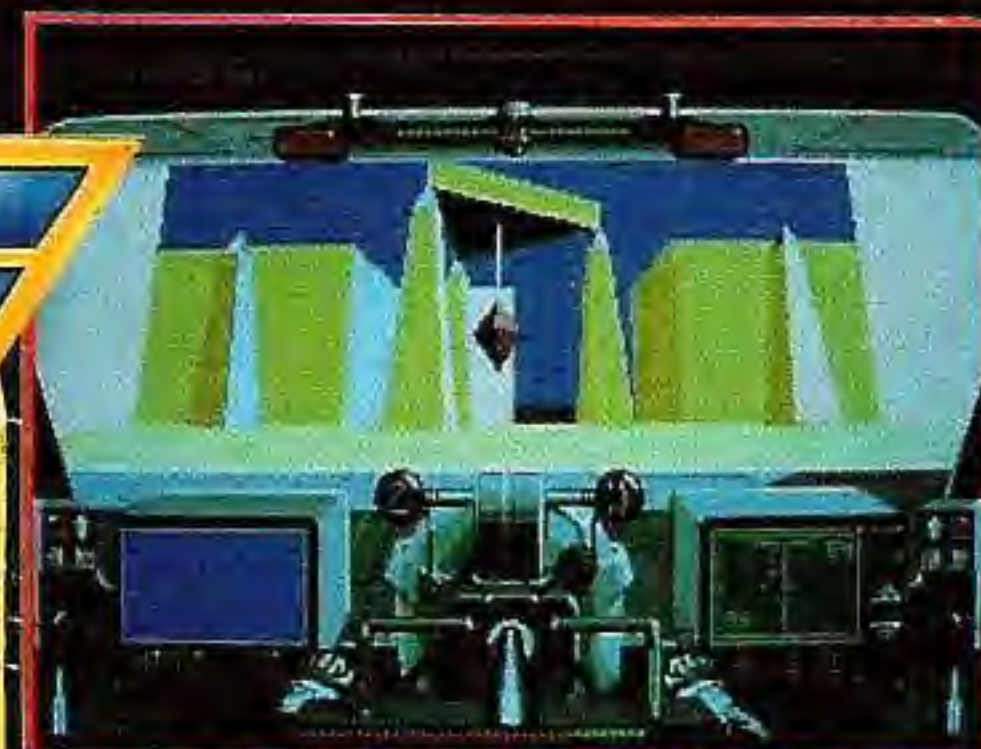
Bevor es nun endgültig zur Sache geht, ist ein kurzer Besuch im Trainingsraum anzuraten: Auf dem gesplitteten Screen beobachtet man seinen Helden, wie er sich mit Seilspringen, Gewichtheben und dem Punchingball vergnügt. Je mehr Trainingspunkte man ihn erwerben läßt, umso ausdauernder und schlagkräftiger ist er nachher im Ring. Aber genug trainiert, kommen wir zum Ernstfall! Hier kann man endlich all die herrlichen Ellenbogenschläge, Fußfeger, Tritte in die Magenkuhle usw. der Reihe nach ausprobieren. Sobald ein Kämpfer zu Boden geht, wird er vom Schiedsrichter angezählt; man versteht dabei allerdings nichts, sondern hört nur ein befremdliches Murmeln. Wie es um den Gegner oder den eigenen Mann gerade bestellt ist, erkennt man an jeweils vier Lämpchen an den oberen Bildschirmrändern. Allerdings muß man schon ziemlich genau hingucken, so unauffällig fügt sich diese „Energieanzeige" in die Umgebung ein . . .

Brutalität hin oder her – Panza Kick Boxing ist ein erstklassiges Game. Besonders die Animationen sind sehenswert: Wenn die Gegner sich krümmen, langsam zusammenklappen und schließlich umfallen – toll! Auch Sound, Steuerung und überhaupt die ganze Handhabung sind überdurchschnittlich. Anders gesagt, das Game schlägt alle moralischen Bedenken mit einem saftigen Schwinger Spielspaß KO! (C. Borgmeier)

Panza Kick Boxing

Grafik:	81%
Sound:	75%
Handhabung:	79%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Loriciel
Bezug: Rushware

Spezialität: Es gibt einen Videomodus, mit dem man die gelungensten Kampfszenen aufzeichnen und sich nachher nochmal ansehen kann.

GALACTIC EMPIRE

AUF EINEM ABGELEGENEN PLANETEN LEBEN, KÄMPFEN UND STERBEN MENSCHEN UND TIERE ....

Offizier SERSEC an den Kaiserlichen Untersuchungskommissar :
Hochvertrauliche Mission .... Ether befindet sich mitten im Bürgerkrieg ... Lieferung nützlicher Informationen, koste es was es wolle ... Den gesamten Planeten auskundschaften ... Städte. Gebirge. Wüste. Ozeane ... Anormales Verhalten der Fauna ... Vorsicht ! Heikle Beziehungen zum Feind und zu den Alliierten !... Ziel : Die Krise entschärfen ...

MANCHUSO

Eine 3-D-Welt mit einem neuen Verfahren der Künstlichen Intelligenz, in der :

* Akteure (über 100) : Militärs, Diebe, Kaufleute ... lieben, verabscheuen, helfen und kämpfen ... Alle haben ihr ganz eigenes Verhalten und erinnern sich sowohl an Ereignisse als auch an die verschiedensten Zusammenkünfte.
* Tiere (über 80 Arten) zur Welt kommen, wachsen, älter werden und sterben. Unter sich und gegenüber den Menschen sind sie entweder aggressiv oder friedliebend. Einige von ihnen können gezähmt und benutzt werden.
* Es handelt sich um einen ganz neuartigen Dialogmodus und die Gesichter der Personen sind 3-dimensional.

Auf Amiga - Atari ST / STE und PC - kompatiblen Geräten ab November 1990 verfügbar.

TOMAHAWK

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Germany

Serviceline : Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen ? Möchten Sie Tips zum Spielablauf usw ? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen ! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto. Tel : 06107-62067

Das Geheimnis von Monkey Island

Der Amiga Joker meint:
Monkey Island ist eindeutig das bisher beste Lucasfilm-Adventure überhaupt!

Lucasfilm Games hatte ja schon immer einen guten Ruf, was Adventures anbelangt, aber diesmal haben die Leutchen verschärft zugeschlagen: Die Grafiken und die Benutzerführung wurden verbessert, es gibt mehr Puzzles, witzigere Dialoge, einen Haufen kurzer Filmszenen, noch viel mehr animierte Personen und massenweise Sound. Also ungetrübter Abenteuerspaß? Genau!

Die Hauptfigur des vier Disketten starken Games ist ein unternehmungslustiger Jüngling namens Guybrush Threepwood. Der schippert eines schönen Tages zu der Karibikinsel Melee Island, um sich dort seinen Herzenswunsch zu erfüllen – der Knabe möchte ein berühmter Pirat werden. Im Prinzip liegt er da mit Melee Island auch ganz richtig, denn Seeräuber gibt's hier in rauhen Mengen. Bloß daß die Jungs momentan gar nicht daran denken, ihrer gewohnten Arbeit nachzugehen; stattdessen stehen sie verschüchtert in der Gegend rum oder lassen sich in der Kneipe mit Grog vollaufen. Verantwortlich für ihre panische Angst ist Le Chuck, seines Zeichens Ex-Pirat und jetzt als Gespenst tätig. Vor ihm zittert die ganze ehrwürdige Branche, aber natürlich nicht unser junger Freund. Der läuft lieber in die örtliche Piratenschenke, um dort seinen Berufswunsch vorzutragen. Im Gastraum sitzen die Herren Freibeuter dicht an dicht – einer besoffener als der andere! Sie haben auch etliche kleine Tips und noch viel mehr dumme Sprüche auf Lager, aber so richtig weiterhelfen können sie dem guten Guybrush nicht. Das kann erst der große Piratenhäuptling, der sich im Nebenzimmer verborgen hält. Sobald Guybrush sein Begehren losgeworden ist, erläutert ihm dieser, wie man es anstellt, in die Piratengilde aufgenommen zu werden. Die Aufnahmeprüfung besteht aus drei Teilen: Als erstes muß man den besten Schwertkämpfer der Insel im Zweikampf besiegen, dann eine wertvolle Statue aus dem Haus der Gouverneurin stibitzen (ohne sich dabei vom finster dreinblickenden Sheriff erwischen zu lassen), und schließlich noch einen verborgenen Schatz auf Melee Island finden.

Das wäre ja nun alles nicht weiter schwierig, Probleme gibt's erst, weil sich Guybrush in die Gouverneurin verliebt, und diese kurz darauf von Le Chuck (dem Geisterkapitän) auf die Insel Monkey Island verschleppt wird. Wer sich auch nur ein bißchen im rauhbeinigen Seefahrergewerbe auskennt, weiß, was jetzt zu tun ist: Schnellstens die drei Prüfungen absolvieren, eine Piratencrew anheuern, nach Monkey Island schippern, dort Le Chuck aufspüren und die Geliebte befreien – fertig! Von wegen ... Schon auf der Überfahrt tauchen die ersten Schwierigkeiten auf, weil die Herren Piraten sich lieber im Liegestuhl räkeln und Drinks schlürfen, als ihre Arbeit zu erledigen – Selbermachen heißt die Devise. Auf Monkey Island darf man sich dann mit höchst skurrilen Typen herumschlagen: Beispielsweise laufen da Kannibalen herum, die wegen des hohen Cholesteringehalts von Menschenfleisch zu Vegetariern geworden sind! Oder ein Schiffbrüchiger, der sich schon längst sein eigenes Schiff zusammengebastelt hat, es aber nicht benutzt – ein richtiger Schiffbrü-

Für viele ist es wahrscheinlich die beste Nachricht des Tages: Gerade eben ist die Amigaversion der geheimnisvollen Affeninsel fertig geworden – und der Joker hat auch schon eines der ersten Testmuster aufgetrieben!

chiger muß schließlich auf seine Rettung warten...
Monkey Island ist witzig, fesselnd und dank der nochmals verbesserten Benutzerführung auch ausgezeichnet spielbar. Um Guybrush Befehle zu geben, kann man, wie gehabt, erst eines der Verben am unteren Screenrand und anschließend den gewünschten Gegenstand im Bildfenster anklicken. Es geht jetzt aber auch einfacher: Bewegt man den Mauszeiger z.B. auf eine Tür, leuchtet in der Verbenliste der naheliegendste Befehl auf, in unserem Fall „Öffnen". Mit der rechten Maustaste akzeptiert man diesen Vorschlag – und spart so auf Dauer eine Menge Klickarbeit. Die Grafiken sind nunmehr in vollen 32 Farben zu bewundern, und der Held läuft perspektivisch richtig ins Bild hinein und wieder heraus. Apropos Perspektive: Während bei „Zak McKracken" oder „Indiana Jones" alles nur von der Seite zu sehen war, werden die Orte hier von oben, von der Seite oder in einer Schrägansicht gezeigt. Damit man sich größere Landschaften aus der Vogelperspektive anschauen kann, haben die Programmierer noch einen „Overhead"-Modus eingebaut. Selbstverständlich dürfen auch in Monkey Island die berühmten „Cut Scenes" nicht fehlen, jene kurzen animierten Filmszenen, die man anschauen, in die man aber nicht eingreifen kann. Beim Sound hat Chris Hülsbeck höchstpersönlich für den guten Ton gesorgt, das Ergebnis kann sich hören lassen: Zahlreiche Geräuscheffekte, Reggae- und Calypso-Klänge umschmeicheln das Ohr.
Bis zu zehn Spielstände lassen sich auf Harddisk oder einer formatierten Extradisk abspeichern. Warum erwähne ich diese Selbstverständlichkeit? Nun, besonders häufig braucht man hier garnicht abzuspeichern, denn bei Monkey Island ist es praktisch unmöglich zu sterben! Es sei denn, man legt es wirklich darauf an und fordert etwa die Kannibalen mehrmals und ausdrücklich dazu auf, daß sie einen doch bitte fressen sollen... Außerdem gibt es keine Sackgassen bei der Lösung: Wer z.B. mal einen wichtigen Gegenstand verliert, braucht nicht neu zu starten, sondern findet an anderer Stelle wieder einen neuen!
Mit Monkey Island hat sich Lucasfilm förmlich selbst übertroffen; es ist noch humorvoller und wesentlich komplexer als seine Vorgänger – und es schöpft die Grafik- und Soundmöglichkeiten des Amiga weitgehend aus. Kann man von einem Computerabenteuer eigentlich noch mehr verlangen? (C. Borgmeier)

Das Geheimnis von Monkey Island
Grafik: 83%
Sound: 80%
Handhabung: 95%
Spielidee: 90%
Dauerspaß: 93%
Preis/Leistung: 90%
Red. Urteil: 93%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Lucasfilm Games
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Komplett in deutsch, kein Kopierschutz, Codewheel-Abfrage. Kleiner Gag für Angeber: Drückt man Ctrl. – W erscheint der Abspann, als hätte man das Game gelöst...

HIT

HOTLINE – 0201 / 63757
Dienstag und Donnerstag zwischen 15°° und 19°° Uhr

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,–
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.

Name

Straße

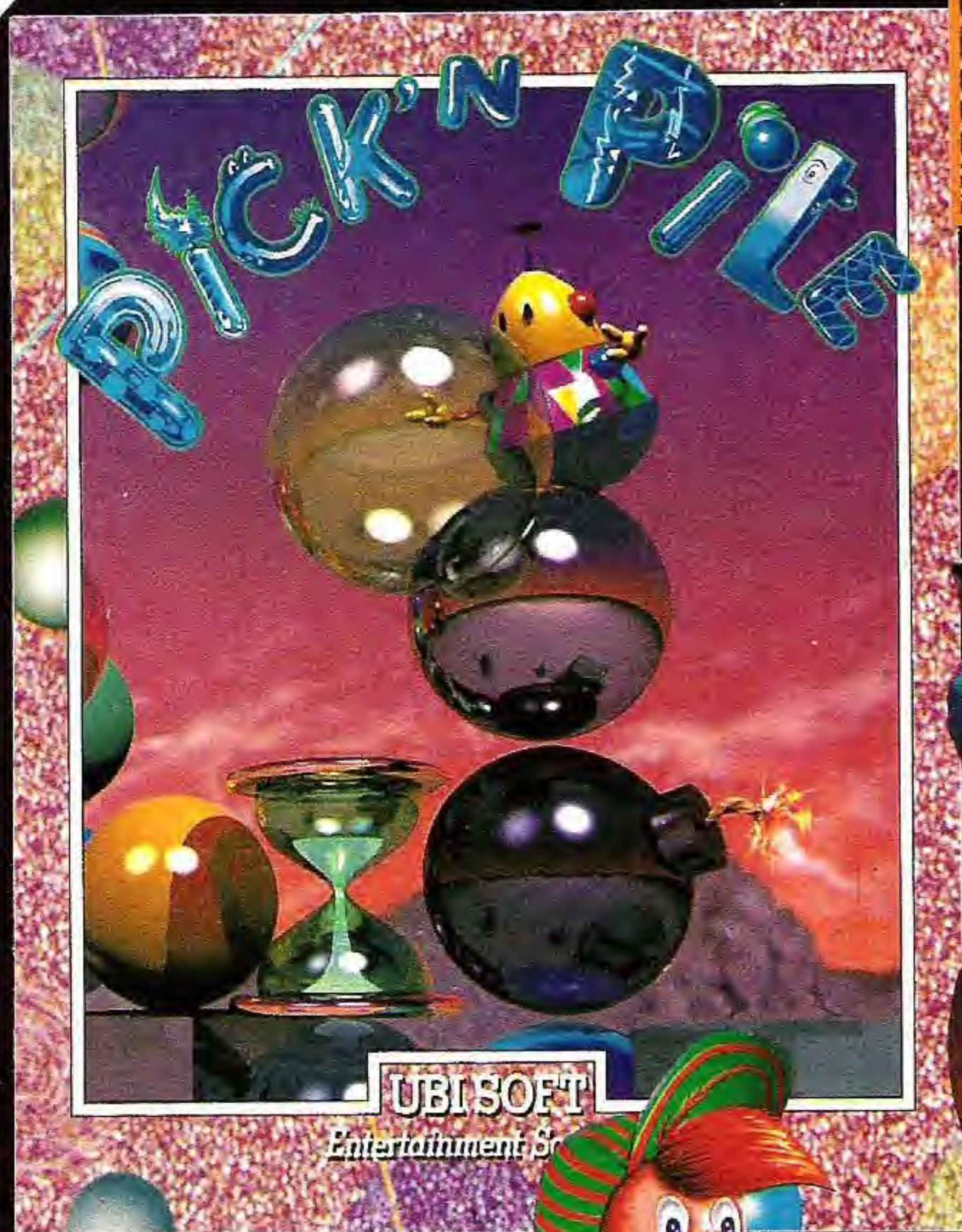
PLZ/Ort

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128 – 132
4044 Kaarst 2

WILDER A

KÜHN

TRÄ

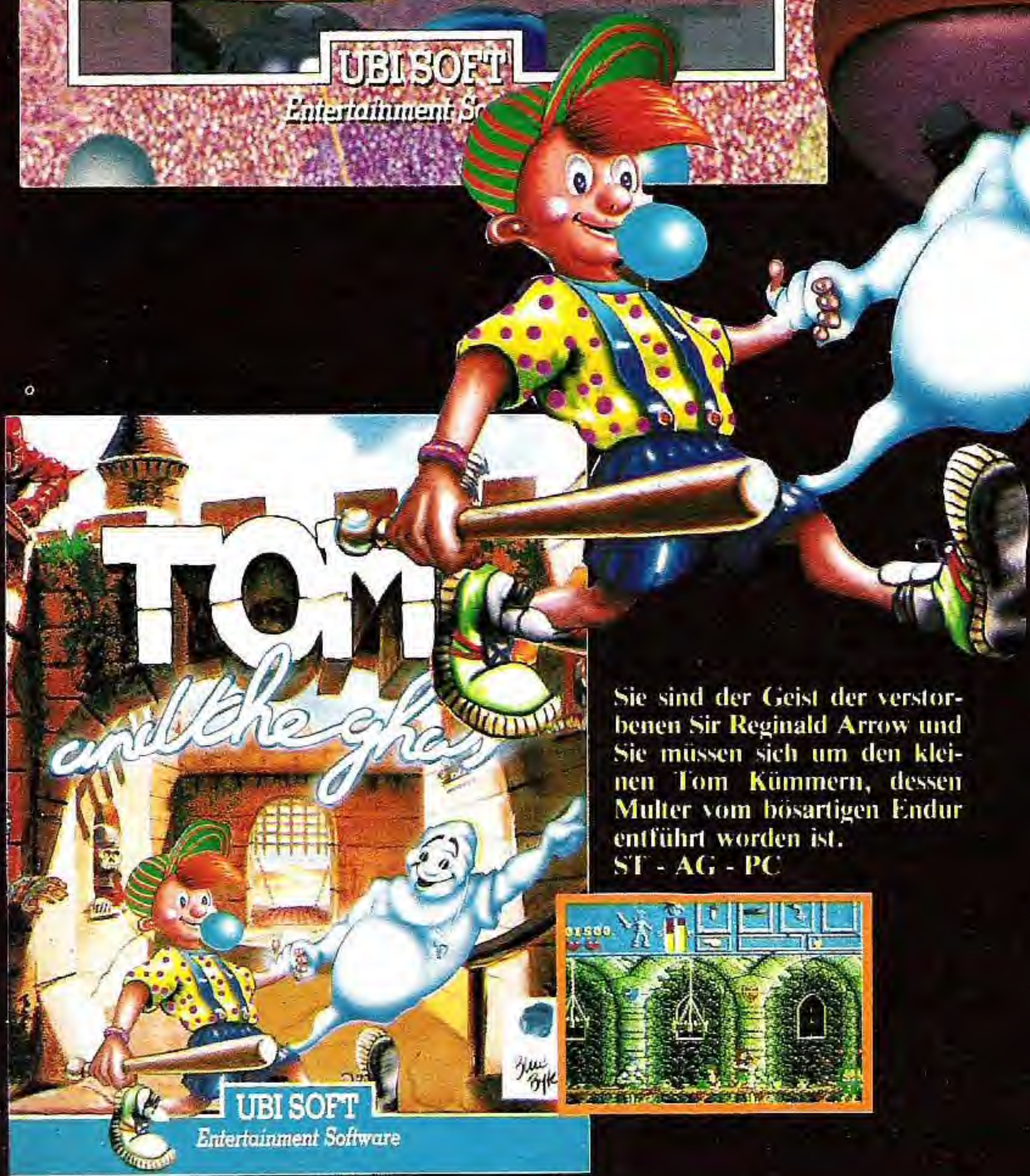
Pick'n Pile

EINE RUNDE SACHE
Testen Sie Ihre Geschicklichkeit und Ihr Reaktionsvermögen, bei diesem schnellen und spannende Spiel. Sortieren Sie nach Farben, die zahlreichen Kugeln die vom Himmel fallen bis Sie den Bildschirm leergeräumt haben. Viel Spaß... und seien Sie schnell.

ST - AG - PC

UBI SOFT
Entertainment So

ZAD, meine Aufgabe als Dein Meister ist nun beendet. Ich
Dich die universelle Weisheit gelehrt und Deine Tapferk
ohne Grenzen. Du bist nun in der Lage DAIMON die St
bieten.

ST

Tom and the ghost

Sie sind der Geist der verstorbenen Sir Reginald Arrow und Sie müssen sich um den kleinen Tom Kümmern, dessen Multer vom bösartigen Endur entführt worden ist.

ST - AG - PC

UBI SOFT
Entertainment Software

Back to the Golden Age

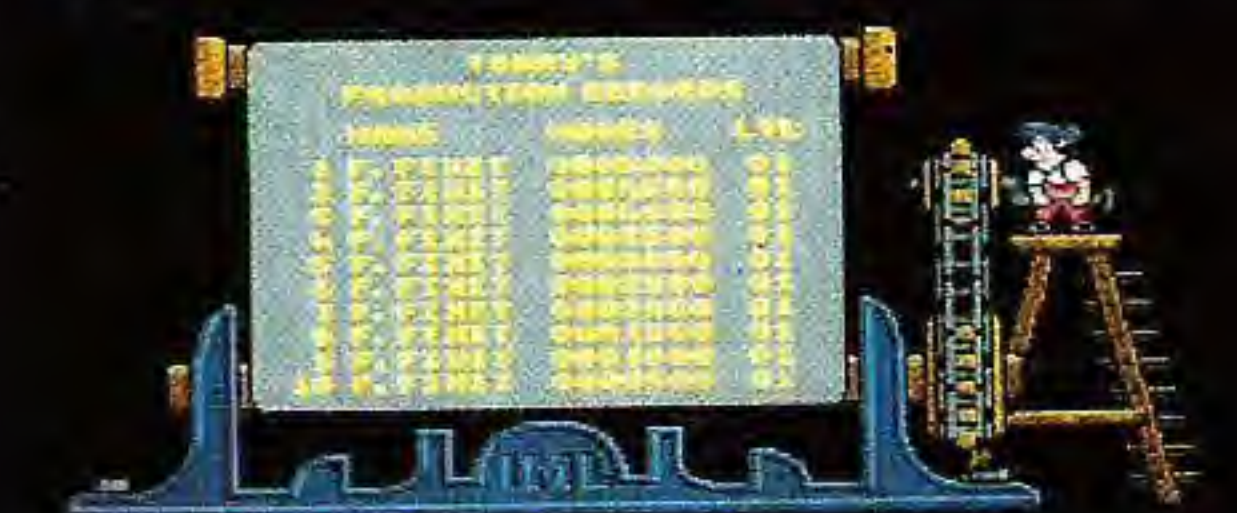
UBI SOFT
Entertainment Software

UBI
Entertain

Vertrieb : RUSHWARE Bruchweg 128,132 D

Lucasfilm Games – der Name steht weltweit für fantastische Adventures und unterhaltsame Flugsimulationen. Aber ein Puzzle-Action-Game im Comiclook? Paßt das überhaupt zur Firmentradition?

Night Shift

Der Amiga Joker meint: Mit Night Shift macht das Arbeiten ausnahmsweise richtig Spaß!

Und wie es paßt! Denn wenn Hollywoods Erfolgsproduzent George Lucas seinen Namen unter ein Produkt setzt, dann erübrigt sich meist die Frage nach der Qualität. Und was die Skurrilität betrifft, steht Night Shift einem „Zak McKracken" kaum nach: Die Aufgabe des Spielers besteht nämlich darin, mit abenteuerlich konstruierten Maschinen Spielzeugpuppen zusammenzubasteln!

Bevor unser Held der Arbeit ans Fließband darf, muß er aber erstmal ins Büro des Schichtleiters. Der teilt ihm mit, wieviele Püppchen produziert werden sollen und gibt ihm eine Karte mit vier Fruchtsymbolen – den Zugangscode für die nächste Schicht. Die „Schichten" entsprechen den (insgesamt 32) Leveln, die Karten sind natürlich der jeweilige Levelcode. Soweit so gut, besichtigen wir also mal die Werkhalle. Die besteht aus mehreren übereinanderliegenden Plattformen, Fließbändern und diversen Maschinchen. Weil der ganze Krempel ohne Strom keinen Mucks von sich gibt, darf man sich als erstes auf ein Generator-Fahrrad schwingen und kräftig in die Pedale treten (Joystick links/rechts). Damit wäre die erste gute Tat des Tages vollbracht – jetzt können wir uns langsam daranwagen, zu den einzelnen Maschinen zu hüpfen, Schalter umzulegen, sowie Dampfkessel und Rührmaschine in Gang zu bringen. Wichtig ist, dabei immer darauf zu achten, daß die Puppenteile auch richtig weitertransportiert und zusammengesetzt werden. Zu allem Überfluß müssen zwischendurch auch noch diverse Schrauben angezogen werden; dummerweise lassen sich die Werkzeuge dazu nur einmal verwenden, weshalb man ständig neue aufsammeln muß. Und das Allerschönste: Die ganze Produktion läuft unter Zeitdruck ab!

Auf den ersten Blick macht Night Shift einen recht verworrenen Eindruck, und es ist tatsächlich auch relativ mühselig zu erlernen. Aber es lohnt sich: Das Game steckt voller Puzzles, die teilweise echt knifflig sind. Wer sie nicht schnell genug löst, baut seine Puppen entweder falsch zusammen oder wird einfach nicht rechtzeitig fertig. Sobald man dann die Funktion der einzelnen Maschinen und ihr Zusammenspiel begriffen hat, kommt wirklich Spielspaß auf, und das nicht zu knapp! Auch technisch wurde das Game erstklassig in Szene gesetzt: Die Grafik ist ausgesprochen farbenprächtig und zudem hervorragend animiert. Die Geräusche der ratternden Maschinen klingen zwar ein bißchen übertrieben, aber immer noch realistisch.

Wer also die Geduld aufbringt, den anfänglichen Motivationstiefpunkt beim Erlernen des Spiels zu überwinden, dem können wir ein paar sehr vergnügliche „Arbeitsstunden" versprechen! (C. Borgmeier)

Night Shift

Grafik:	80%
Sound:	72%
Handhabung:	61%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	72%

Für Experten
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Lucasfilm Games
Bezug: Rushware

Spezialität: Kein Kopierschutz, Installation auf Festplatte möglich, Codewheel-Abfrage.

Ultima V
Warriors of Destiny

Was haben wir Amigianer nicht schon für Höllenqualen ausgestanden, weil die Fortsetzungen der gigantischen Rollenspiel-Saga immer eine Ewigkeit auf sich warten lassen. Aber jetzt ist die Abenteuerwelt ja wieder in Ordnung – und zwar schwer in Ordnung!

Der Amiga Joker meint: Ultima V – zur Zeit das ultimative Rollenspiel!

Ganz und gar nicht gut sieht es dagegen in Britannia aus: Lord British ist bei einer Expedition verschollen, und ein übler Kerl namens Blackthorne hat die Herrschaft an sich gerissen. Der tyrannisiert jetzt die Bewohner des krisengebeutelten Landstrichs nach Leibeskräften – wer nur auf den Bürgersteig spuckt, darf schonmal sein Testament machen. Weil ein Lump nicht genug ist, treiben zu allem Unglück auch die berüchtigten Shadowlords ihr Unwesen im Land. Höchste Zeit also, ein paar Kameraden einzusammeln und all den Unholden mal kräftig einzuheizen!

Wer die Ultima-Serie nicht kennt, könnte jetzt denken, es handle sich hier einfach um eins der üblichen Hack & Slay-Rollenspiele à la „Bard's Tale". Weit gefehlt! Ultima V ist weit mehr als das – eine Welt für sich, ein lebender Mikrokosmos und für den Spieler schon fast eine Lebensaufgabe. Allein das zu erforschende Gebiet hat enorme Ausmaße: Auf der Oberfläche gibt es 30 verschiedene Orte, die zum Teil mehrere Ebenen haben, dazu kommen riesige Wasser-, Wald- und Wüstenflächen etc. Dann noch die Unterwelt, die der Oberwelt größenmäßig in keinster Weise nachsteht – in den Dungeons von Ultima haben sich angeblich schon die erfahrensten Dungeon Master verirrt... Das alleine hätte bereits für einen Hit gereicht, aber hier wird noch viel mehr geboten: Die Welt von Ultima lebt! Die (über 400) Personen des Spiels stehen nicht bloß gelangweilt in der Gegend herum und warten auf die nächste Abenteurergruppe zum Vermöbeln, nein, sie führen fast alle ein „richtiges" Leben. Das bedeutet z. B., daß sie ihr Verhalten dem Wechsel der Tageszeiten anpassen, daß man mit ihnen ausgiebig palavern und ihnen Geheimnisse entlocken kann, und vieles mehr. Außerdem gibt es wieder eine unglaublich packende Geschichte, Rätsel ohne Ende, sowie unzählige kleine Details, die die Motivation monatelang hochhalten.

Man merkt dem Game an, daß seine Schöpfer versucht haben, es so perfekt wie irgend möglich zu machen. Am deutlichsten zeigt sich das im Kampf- und Zaubersystem, das jetzt wirklich über alle Zweifel erhaben ist. Die Grafik ist allerdings (wie gewohnt) eher zweckmäßig, aber am Amiga sind die Strichmännchen vergleichsweise noch am schönsten. Die Musik ist erstklassig, und selbst über die Effekte kann man nicht motzen. Bei der Steuerung wurde nichts geändert – der Avatar von Welt spielt also immer noch mit der Tastatur, weil die Maus nur mit einigen Standardfunktionen belegt wurde. Der kurzen Rede langer Sinn: Besorgt Euch das Teil, Leute – bis Ultima VI den Weg vom PC zur „Freundin" gefunden hat, kann's schließlich noch ein bißchen dauern... (mm)

Max 60G
Shamino 60G
Iolo 90G
F:57 4-6-139 G:157
Very slow!
>North
Attacked!
SPIDERS
+++ CONFLICT +++
Max, armed with Long Sword:
South Winds
Ultima V

L1
Dir: South

L1
Max 55P
Shamino 50G
Iolo 85P
F:54 4-6-139 G:157
>Advance
>Back up
>Back up
>Turn right
>Advance
>Advance
Attacked!
Dir: West
Ultima V

Ultima V

Grafik:	57%
Sound:	81%
Handhabung:	87%
Spielidee:	93%
Dauerspaß:	96%
Preis/Leistung:	91%
Red. Urteil:	95%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Origin
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Vorzügliche (englische & kurze deutsche) Anleitung, viel Begleitmaterial, Kopierschutz, zwei Disketten.

HIT

World of Wonders

1 MB Speichererweiterung mit Uhr, abschaltbar 159,00

A 10 Tank Killer 84,90
Adv. Tactical Fighter 2 62,90
Alcatraz .... dt. 62,90
Alpha Waves .... dt. 62,90
Antares .... dt. 62,90
Apprentice .... dt. 56,90
Atomic Robokid .... dt. 62,90
Awesome 62,90
Bad Blood 73,90
Badlands .... dt. 62,90
Bards Tale 3 .... a. A.
Bar Games 62,90
B.A.T. 62,90
Battle Command .... dt. 62,90
Battlemaster 73,90
Billy the Kid .... dt. 62,90
Buck Rogers 73,90
Cadaver .... kompl. dt. 69,90

Captive 62,90
Carthage 62,90
Champion of Ray 65,90
Chuck Yeagers V.2.0 ..... dt. 69,90
Corporation .... dt. 62,90
Crimewave .... dt. 62,90
Curse of t. Azure Bonds 69,90
Das Stundenglas .... a. A.
Dick Tracy 62,90
Dino Wars .... dt. 53,90
Dragonsbreed .... dt. 62,90
Dragon Wars 69,90
Elvira 65,90
Epic .... dt. 62,90
E-Swat .... dt. 62,90
Extase 69,90
F-19 Stealth Fighter ...... dt. 79,90
Falcon Mission Disk 2 .... dt. 54,90
Fire & Forget 2 .... dt. 62,90
Gremlins 2 .... dt. 62,90
Hägar der Schreckliche ..... a. A.

Narc .... dt. 62,90
Navy Seals .... dt. 62,90
Never Ending Story 2 69,90
Nightbreed .... dt. 62,90
Nitro 62,90
Operation Harrier 62,90
Operation Stealth . kompl. dt. 62,90
Over the Net .... dt. 62,90
Pang .... dt. 62,90
Paradroid 90 .... dt. 62,90
Plotting .... dt. 62,90
Pool of Radiance .... dt. 67,90
Powermonger .... dt. 69,90
Puzznic .... dt. 62,90
RA .... dt. 56,90
Ranx 62,90
Rick Dangerous 2 .... dt. 62,90
Riders of Rohan 65,90
Robocop 2 .... dt. 62,90
Rogue Trooper .... dt. 62,90
R-Type 2 .... dt. 62,90

Total Recall .... dt. 62,90
Transworld .... kompl. dt. 64,90
Ultima 5 73,90
U.N. Squadron .... dt. 62,90
Vaxine .... dt. 62,90
Viking Child 62,90
Vodoo Nightmare 62,90
Welltris .... dt. 73,90
Wild West World 91,90
Wings of Death .... dt. 69,90
Wolfpack 76,90
Wonderland 73,90
World Soccer .... dt. 34,90
Xiphos 62,90

PS:
The Secret of Monkey Island .... dt. 69,90

VIDEOPREISLISTE Nr. 6

- **alle Neuheiten auf einer 3-Stunden-Cassette**
- **jedes Spiel wird ca. 3 Minuten vorgestellt**
- **inclusive Preisangaben für alle Systeme**
- **z. B. M.U.D.S., Powermonger, Indy 500 ... u.v.a.**
- **Videopreisliste Nr. 5 für nur: 19,90 DM**

Copyyright, Idee und alle Rechte bei World of Wonders

Hard Drivin 2 .... dt. 62,90
Indianapolis 500 .... dt. 69,90
Invest .... kompl. dt. 64,90
Int. Soccer Challenge 62,90
Ishido .... dt. 62,90
James Pond .... dt. 62,90
Jockey Wilson Dart 29,90
Killing Came Show .... dt. 62,90
Legend of Billy Boulder 62,90
Light Corridor .... dt. 62,90
Line of Fire .... dt. 62,90
Loopz .... dt. 62,90
Lords of Loom .... kompl. dt. 64,90
Lost Patrol .... kompl. dt. 62,90
Lotus Esprit Turbo .... dt. 62,90
M1 Tank Platoon .... dt. 80,90
Mad Prof. Mariarti .... dt. 51,90
Magic Fly .... dt. 69,90
Manix .... dt. 62,90
Mean Streets .... dt. 62,90
Mig 29 80,90
Monthy Phyton Flying C. 51,90
M.U.D.S .... dt. 62,90

Saint Dragon .... dt. 62,90
S.C.I. (Chase HQ 2) .... dt. 62,90
Second World .... dt. 59,90
Sly Spy .... dt. 62,90
Snowstrike 65,90
Speedball 2 .... dt. 69,90
Spellbound .... dt. 51,90
Star Control 73,90
Stratego 62,90
Street Rod .... a. A.
Strider 2 .... dt. 62,90
Stun Runner .... dt. 62,90
Subbuteo 62,90
Super Off Road Racer 62,90
Supremacy .... dt. 73,90
Swiv 62,90
Team Yankee 73,90
T. Mutant Hero Turtles 62,90
The Immortal ...... kompl. dt. 69,90
Their Finest Hour .... dt. 76,90
Time Guardian .... dt. 62,90
Toki .... dt. 62,90
Torvak the Warrior .... dt. 62,90

Andere Spiele, die Sie in dieser Zeitschrift finden, auf Anfrage!

****

Lösungsbücher:

****

Champions of Krynn 29,90
Codename Iceman 29,90
Dragon Wars 29,90
Dungeonmaster 29,90
Future Wars 29,90
Legend of Fairghail 29,90
Loom 29,90
Might & Magic 2 29,90
Operation Stealth 29,90
Pool of Radiance 29,90

andere Bücher auf Anfrage!

BESTELLUNGEN AB 90,00 DM Versandkosten frei!

****

Kostenlos aktuelle Preisliste anfordern! System angeben frankierten Rückumschlag beilegen!

World of Wonders

****

Höhenstr. 31
6231 Schwalbach / Ts.

Tel. 0 61 96 / 8 24 67

Mo-Fr.: 14-21 Uhr
Sa: 9-14 Uhr

GAMEBOY Spiele:

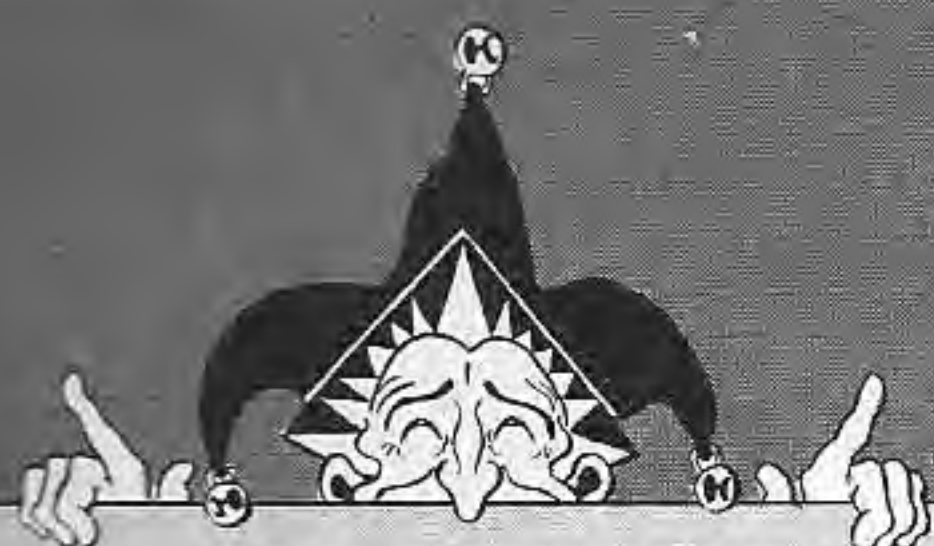
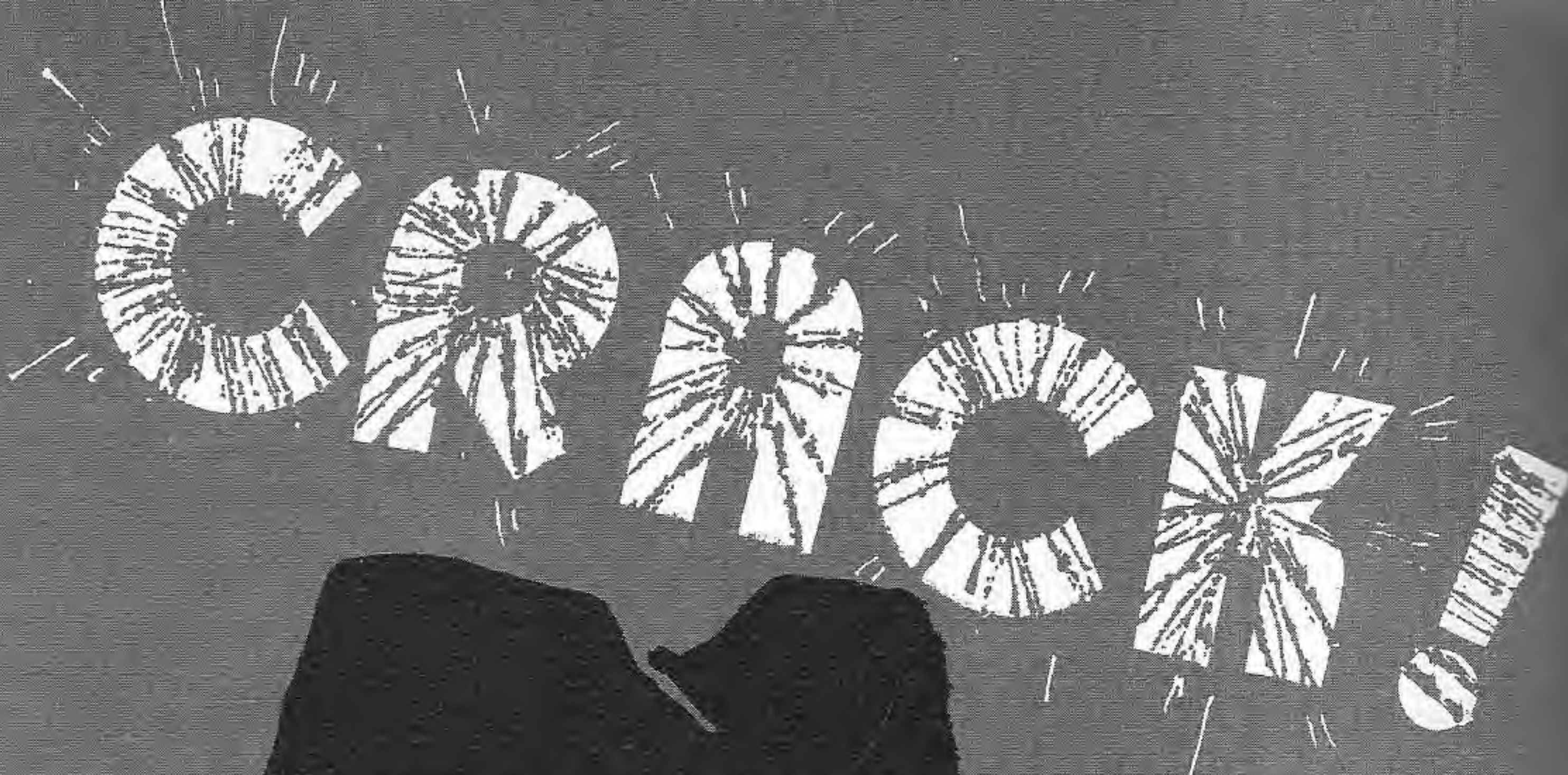
****

Batman 59,90
Bomber Boy 56,90
Double Dragon 59,90
Master Karateka 56,90
North Ken 52,90
Puzznic 59,90
T. Mutant Ninja Turtles 61,90
andere Spiele auf Anfrage

GAMEBOY
+ Tetris
+ Kopfhörer
+ Dialogkabel
für nur: 154,90

Lightboy 69,90
Schultertasche 42,90
Tragekoffer 42,90

Versandkosten: NN + 7,-, VK + 5,- DM
Ausland nur VK + 12,- DM — Preisänderungen vorbehalten!

CRACK!

Wichtige Messen, wie zum Beispiel die Amiga 90, läßt sich ein wahrer Freak natürlich nicht entgehen – schon garnicht ein Dr.Freak! Und auch die Szene gibt sich bei solchen Ereignissen meist ein Stelldichein, um ... ja, um was eigentlich?

Tatsächlich haben die bösen Raubkopierer auf solchen Messen meist anderes im Sinn als Otto Normaluser. Der begnügt sich in der Regel damit, sich über neue Entwicklungen in Sachen Hard & Soft zu informieren, und vielleicht nebenher noch ein paar Goodies wie Sticker oder Poster abzusahnen. Was aber ein echter Cracker ist, der hat so eine Art Lämpchen im Kopf, das bei jedem vorgeführten Spiel (oder auch Demo) das schöne Wörtchen „Release" in seinem Hirn aufleuchten läßt. In der Praxis wirkt sich das meist so aus, daß auf einer solchen Veranstaltung alles geklaut wird, was nicht niet- und nagelfest ist: Unter den Augen der verdutzten Standinhaber verschwinden Preview-, Beta- und Sonstwieversionen aus Laufwerken, Taschen, Schubladen usw....

Bei solchen Zuständen ist es nicht weiter verwunderlich, wenn nun die Aussteller verzweifelt versuchen, ihre Schätze vor dem Zugriff der beutegierigen Jäger zu schützen. Konnte man früher auf fast allen Messeständen fröhlich herumspazieren, so erinnern manche der Boxen heute schon eher an kleine Festungen. Der Zugang ist dem Publikum meist nur noch an einer (strategisch überschaubaren) Stelle möglich, der Amiga wird bei Nichtgebrauch unter dem Tisch versteckt. Wird gerade ein Programm vorgeführt, so stehen ein paar Bewacher um den Rechner herum, die Disk läßt man tunlichst trotzdem nicht im Laufwerk. Sollte sich das mal nicht vermeiden lassen, wird der Schacht halt mit Klebeband „gesichert". Ja, bei der Vorführung von „Powermonger" waren sogar regelrechte Bodyguards zu bewundern, die grimmigen Blickes vor dem Diskettenschacht Wache hielten!

Hilft aber alles nix, nach jeder größeren Veranstaltung tauchen mit schöner Regelmäßigkeit Releases mit dem stolzen Vermerk „from the Show" (CES in London) oder „stolen on Amiga 90" im Intro auf. Das liegt daran, daß verschiedene Gruppen sich den verschärften Jagdbedingungen angepaßt haben und nun bereits trainierte „Spezialeinheiten" auf die Pirsch schicken. Beispielsweise verwickeln zwei der Langfinger den „Standwächter" in ein Gespräch, wobei sie mit ihren mehr oder weniger breiten Rücken einen Kollegen abdecken, der zwischenzeitlich abräumt. Sobald etwas von Wert erhascht wurde, bringt einer aus der Mannschaft die Beute mit Lichtgeschwindigkeit an ein sicheres Plätzchen außerhalb des Messegeländes. Meist sind das Jugendherbergen, die an solchen Tagen oft mehr Ähnlichkeit mit einem Kopierwerk haben denn mit einer preisgünstigen Schlafstätte.

Neben derart schändlichem Treiben haben sich für Szenemitglieder schon ein paar liebgewonnene Messe-Traditionen eingebürgert: Wer beispielsweise Lust auf ein Pläuschchen mit den Leuten von der Konkurrenz hat, findet sich am Commodore-Stand ein, der ganz allgemein als Treffpunkt gilt. Eine ganz neue Errungenschaft der Amiga 90 war es, einladend weiße Wände als Graffity-Pinbrett zu mißbrauchen. Am letzten Messetag war praktisch kein Fleckchen mehr zu finden, das nicht mit wichtigen Mitteilungen wie „XXX are the best!" oder „Contact YYY for swapping" verziert war!

Obwohl die Szene-Prominenz in Köln hauptsächlich durch die Programmierer bekannter Gruppen vertreten war (Spreader, Swapper und Cracker waren eher in der Minderheit), war das Thema „Raubkopieren" doch in aller Munde – sogar eine eigene Podiumsdiskussion stand dazu am Programm. Neben einem vereinsamten Ex-Cracker, dem berühmt/berüchtigten Anwalt Günter von Gravenreuth und einigen Mitgliedern von Industrie und Presse saß auch unser geschätzter Chefredakteur mit auf der Bühne. Die Diskussion erwies sich jedoch als ausgesprochen langweilig, so daß sich „Big Boss Mike" ein mehrmaliges und ausgiebiges Gähnen nicht verkneifen konnte...

Na, wenn das kein schöner Schluß für unseren heutigen Szenebericht ist? Nächstes Mal habe ich einen besonderen Leckerbissen für Euch: Angeregt von unserem Computer-ABC gibt's ein ganz spezielles Szene-ABC – für den vollen Durchblick in allen Lebenslagen! Bis bald,

Euer

DR. FREAK

Joker Verlag
„Dr. Freak"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Wial Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
08142/53912 und 08142/8274

AMIGA Programme

Titel	Preis
688 ATTACK SUB DT.	65,90
A10 TANK KILLER 1MB	79,90
ACCOLADE IN ACTION	69,90
ADIDAS CHAMPIONSHIP	65,90
AMOS GAME CREATOR	109,90
APRENTICE DT.	54,90
ATOMIC ROBOKIT DT.	59,90
AWESOME DT.	75,90
BACK TO THE FUTURE 2	59,90
BADLANDS	59,90
BARGAMES	65,90
B A T DT.	75,90
BATTLECHESS 2 DT. *	65,90
BATTLECOMMAND DT. *	59,90
BATTLEMASTER DT.	69,90
BERLIN EAST VS. WEST DT.	64,90
BETRAYAL DT. *	69,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90
BILLY THE KID DT. *	59,90
BLOCK OUT DT.	65,90
BUDOKAN DT.	65,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90
BSS JANE SEYMOUR DT.	59,90
CABAL	59,90
CADAVER DT.	65,90
CARMEN SAN DIEGO DT.	72,90
CASTLE MASTER DT.	64,90
CAPTIVE	59,90
CENTURY DT. *	59,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHAOS STRIKES BACK *	59,90
CHASE HQ 2 DT. *	59,90
CHESSCHAMPION 2175 DT.	72,90
CHESS SIMULATOR	59,90
CODENAME ICEMAN 1 MB	89,90
COLONELS BEQUEST 1 MB	89,90
COMBO RACER DT.	59,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	89,90
CORPERATION DT.	65,90
CRIME TIME DT. *	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	69,90
DAMOCLES DT.	59,90
DAY OF THUNDER DT.	59,90
DINOWARS DT.	54,90
DOMINATON DT.	59,90
DRAGON BREED DT.	59,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90
DRAGON FORCE	65,90
DRAGONS LAIR 2 1 MB	104,90
DRAGON STRIKE	65,90
DRAGON WARS *	65,90
DUNGEON MASTER DT. 1 MB	65,00
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90
EDITION ONE DT.	59,90
ELITE DT.	65,00
ELVIRA DT. *	65,90
EMLYN HUGES INT. SOCCER DT.	64,90
EPIC *	59,90
EPYX SPORTING GOLD DT.	59,90
EXTASE DT.	59,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	72,00
F-16 MISSION DISK 1 DT.	54,90
F-16 MISSION DISK 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
F-29 RETALIATOR	64,90
FATAL HERITAGE DT.	69,90
FINAL BATTLE DT.	65,90
FINAL COMMAND DT.	65,90
FIRE AND FORGET 2 DT.	59,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90
FLIMBO'S QUEST DT.	65,90
FLIP IT & MAGNOSE	59,90
FLOOD DT.	65,90
FUTURE BASKETBALL DT.	59,90
GOLDEN AXE DT.	65,90
GOLD OF THE AZTECS DT.	59,90
GREMLINS 2 DT.	49,90
GUNSHIP DT.	69,90
HARD DRIVIN 2 *	59,90
HARLEY DAVIDSON	72,90
HEROES COMPILATION	69,90
HORROR ZOMBIES DT. *	65,90
IMMORTAL DT. 1MB	65,90
IMPERIUM DT.	65,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	65,90
INSPECTOR GRIFFU DT.	49,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALL. DT.	65,90
INVEST DT.	65,90
ISHIDO DT.	65,90
ISLAND OF LAST HOPE	65,90
IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB	74,90
IT CAME FROM .... DATA DISK DT. 1 MB	39,90
JAMES POND	65,90

AMIGA Programme

Titel	Preis
JUMPING JACKSON DT.	49,90
JACK NICKLAS GOLF	59,90
JACK NICKLAS GOLF DATA DISK	37,90
KHALAAN DT.	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KILLING GAME SHOW DT.	54,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK	84,90
KINGS QUEST 4 1 MB	89,90
KLAX	49,90
LAST NINJA 2 DT.	59,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB	85,90
LEMMINGS	59,90
LETTRIX DT.	59,90
LIGHT CORRIDOR DT.	65,90
LIN WUHS CHALLENGE DT.	54,90
LOGO DT.	65,90
LOOM DT.	69,90
LOOPZ	59,90
LORDS OF THE RISING SUN DT.	72,90
LOST PATROL DT.	59,90
LORDS OF DOOM DT.	65,90
LOTUS TURBO CHALLENGE	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAGIC FLY DT.	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO 1MB	74,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MANIX	59,90
MAUPITI ISLANDS *	65,90
MEAN STREETS DT. *	65,90
MIDWINTER DT.	64,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	59,90
MIGHT + MAGIC 2	69,90
MIND GAMES DT.	59,90
MONTY PYTHON	54,90
MOONBLASTER DT.	54,90
M.U.D.S. *	65,90
MURDER DT.	59,90
N.A.R.C. DT. *	59,90
NEUROMANCER DT. 1 MB	65,90
NIGHT BREED DT.	59,90
NIGHTHUNTER DT.	65,90
NITRO DT.	59,90
NORTH + SOUTH DT.	59,90
NY WARRIORS 1 MB	54,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
ON THE ROAD KOMPLETT DT.	69,90
OOPS UP DT.	59,90
OPERATION HARRIER DT.	59,90
OPERATION SPRUANCE DT.	74,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG DT.	11,90
ORIENTAL GAMES DT.	65,90
OVER THE NET DT.	59,90
PANG DT. *	59,90
PARADROID 90 DT.	59,90
PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
PLOTTING DT.	59,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	59,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	35,90
PORTS OF CALL DT.	59,90
POWERBOAT	65,90
POWERMONGER DT.	65,90
POWERPACK COMPILATION	65,90
PRINCE OF PERSIA	65,90
PROFESSOR MARIARTI DT.	49,90
PROJECTILE DT.	65,90
PUZZNIK DT. *	59,90
RA DT.	54,90
RAINBOW ISLAND DT.	59,90
REEDEREI DT.	49,90
RED STORM RISING DT.	65,90
RESOLUTION 101 DT.	65,90
RICK DANGEROUS 2	59,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90
ROCK 'N' ROLL DT.	59,90
ROGUE TROOPER	59,90
SAINT DRAGON DT.	59,90
SARACON	65,90
SATAN *	54,90
SECOND WORLD	54,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT. *	65,90
SEGA MASTER MIX DT.	59,90
SHADOW OF THE BEAST 2 incl. SHIRT DT.	75,90
SHADOW WARRIORS DT.	59,90
SHOCKWAVE	59,90
SIM CITY DT.	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SIMULCRA DT.	65,90
SOCCERMANIA DT.	65,90
SOUNDEXPRESS	89,90
SPEEDBALL 2 *	65,90

AMIGA Programme

Titel	Preis
SPINDIZZY WORLDS DT.	59,90
SPY WHO LOVED ME	49,90
STAR CONTROL *	65,90
STARFLIGHT DT.	65,90
STREET HOCKEY	59,90
STRIDER II DT.	59,90
SUBBUTEO	54,90
SUPER OFF ROAD RACER DT.	65,90
SUPREMACY	69,90
SWORD OF THE SAMURAI DT. *	65,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT. *	65,90
TEAM YANKEE DT.	65,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	65,90
TESTDRIVE 2	63,90
TESTDRIVE 2 SCENERYS JE	35,90
THEIR FINEST HOUR DT.	69,90
THE THIRD COURIER	65,90
THUNDERSTRIKE DT.	59,90
TIE BREAK DT.	65,90
TIME MACHINE	59,90
TIME RACER DT.	65,90
TOM AND THE GHOST DT. *	65,90
TOTAL RECALL DT. *	59,90
TOURNAMENT GOLF *	65,90
TOWER FRA DT.	69,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TREASURE TRAP	59,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
TV SPORTS BASEBALL DT. *	74,90
TURRICANE DT.	54,90
ULTIMA 5	79,90
UNLIMITED GOLF (JACK NICLAS)	72,90
UMS 2 DT.	72,90
UN SQUADRON	59,90
UNREAL DT.	79,90
VAXINE DT	65,90
VENUS FLY TRAP	54,90
VOODOO NIGHTMARE DT.	65,90
WARHEAD	59,90
WELLTRIS DT.	69,90
WESTPHASER mit Zubehör	89,90
WILD WEST WORLD DT.	85,90
WHEELS OF FIRE	69,90
WINGS DT.	74,90
WINGS OF DEATH DT.	65,90
WINGS OF FURY	59,90
WOLFPACK DT. *	74,90
X-OUT DT.	54,90
XIPHOS *	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90
ZOMBIE DT.	64,90

PREISHITS AMIGA

Titel	Preis
ACTION SERVICE	17,90
ADVANCED FRUIT MACHINE SIM.	24,90
ADVANCED SKI SIMULATOR	17,90
AIRBORN RANGER	29,90
BAAL	17,90
BALLISTIX	17,90
BARTS TALE 2	29,90
BLOOD MONEY	17,90
CONFLICT	17,90
CAPTAIN BLOOD	17,90
CYCLES ACCOLADE	24,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
FLY FIGHTER	24,90
GRIMBLOOD	17,90
IMPACT	17,90
INTERCEPTOR	29,90
ITALY 90	17,90
KIKSTART 2	17,90
NITRO BOOST CHALLENGE	17,90
ON SAFARI	17,90
PACMANIA DT.	17,90
PRO TENNIS SIMULATOR	17,90
PRO POWERBOAT SIMULATOR	17,90
PROTECTOR	17,90
QUARTZ	24,90
ROCK STAR	17,90
S.A.S. COMBAT	17,90
SIDEWINDER 2	17,90
SPIDERTRONIC	17,90
STORMLORD	24,90
SUPER WONDERBOY	24,90
T-BIRD	17,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
ZANY GOLF	29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

SONSTIGES

Titel	Preis
KIND WORDS 2 TEXTVERARBEITUNG DT.	109,90
INFOFILE DATENBANK DT.	109,90
OKTALYZER DT. MUSIK EDITOR	79,90
DE LUXE VIEW -VIEDO DIGITIZER-	349,00

AMIGA ZUBEHÖR

Artikel	Preis
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY	189,00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39,90
MIDI CONNECTOR	79,90
SYNCRO EXPRESS 2	99,00
X-COPY 2 inkl. Hardware	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL inkl. Hardware	74,90

Diskettenlaufwerke

Artikel	Preis
3,5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	179,90
5,25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 40/80 TRACKS, MS DOS, 880 KB, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	229,90

Speichererweiterungen

Artikel	Preis
512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR	109,90
1,8 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR	249,90
2,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR	289,90
8,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 2000, INTERN, MIT 2 MB BESTÜCKT	499,00

Harddisk

HARDDISK STATIONEN FÜR AMIGA 500

Artikel	Preis
30 MBYTE	1098,00
40 MBYTE NEC	1268,00
50 MBYTE	1358,00
60 MBYTE	1498,00

AUTOBOOT-FILECARD FÜR AMIGA 2000

Artikel	Preis
30 MBYTE	898,00
49 MBYTE	1098,00
40 MBYTE SCSI	1298,00
60 MBYTE SCSI	1398,00
83 MBYTE SCSI	1498,00

ALLE HARDDISKS UND FILECARDS WERDEN KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG UND MIT AUTOBOOT A.L.F. 2 TREIBER AUSGELIEFERT.

MODEMS/BTX INTERFACE

Artikel	Preis
BEST MODEM 2400 L	298,00
BEST MODEM 2400 PLUS	438,00
BEST MODEM 2400 EC MNP 5	548,00
BTX INTERFACE F. MULTITERM SOFT.	128,00
BTX INTERFACE F. COMMODORE SOFT.	128,00

Die Inberiebnahme dieser Modems/Btx Interface am Netz der DBP-Telecom einschl. West Berlin ist unter Strafe verboten!!

Scanner

Artikel	Preis
REIS HANDY SCANNER TYP 2, 200 DPI, SW, 64 MM	469,00
REIS HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI, SW, 105 MM	859,00
REIS HANDY SCANNER TYP 6 COLOR, 4096 FARBEN, 64 MM	1498,00
REIS PERSONAL A4 SCANNER, 200 DPI,	

LEERDISKETTEN

Artikel	Preis
3,5" 2DD NoName 10er	9,90
3,5" 2HD NoName 10er	19,90
5,25" 2DD NoName 10er	5,90
5,25" 2HD NoName 10er	12,90

MÄUSE

Artikel	Preis
REIS MOUSE FÜR ALLE AMIGAS	79,00
MOUSE SET HAUS/HALTER/PAD	19,90

DISKETTENBOXEN

Artikel	Preis
BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. *
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Euroscheck plus 10,00 DM

SoftPower

NEU!

TÄGLICH NEUHEITEN!

Der Name für Computersoftware!

6x in Berlin!

Prüfen Sie die Software, vor dem Kauf!

Endlich nicht mehr die "Katze-im-Sack" kaufen!

SoftPower Filialen

Wedding – Schwedenstraße 18c
Spandau – Schönwalder Str. 65
Moabit – Stromstraße 55

SoftPower Stationen

Neukölln – Hermannstraße 12
Neukölln – Lahnstraße 94
Charlottenburg – Wundtstr. 58/60

NEUHEITEN – SERVICE
030/492 20 56 – 10.00–18.30

VERSAND – SERVICE
030/375 60 13 – 10.00–18.30

SoftPower wünscht allen Kunden ein Frohes Fest und einen Guten Rutsch!

Versand-Service

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel!
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

SoftPower
Schönwalder Str. 65
D-1000 Berlin 20

SoftPower Filiale
HANNOVER

Wir führen Software, Public Domain und Zubehör, für
• Amiga • Atari • C-64 • PC •

Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1
Tel.:0511/809 44 84

NEU NEU NEU NEU

SoftPower Station
HANNOVER

Burgdorfer Str. 48
3160 Lehrte
Tel.:05132/41 12

02162 / 12073 — HARDWARE – SOFTWARE – ZUBEHÖR — *02162 / 12073*

Software		Amiga	PC	ST	C64
688 Attack Submarine	Sim	59,50	72,50	-	-
A-Mos	Anw	99,50	Stos	99,50	-
Advanced Tactical Fighter 2	**Sim**	**64,50**	**69,50**	**69,50**	-
Altered Destiny	Adv	a. A.	74,50	-	-
Awesome	Act	94,50	-	-	-
B.A.T.	Sim	a.A.	-	69,50	-
Bad Blood	Adv	-	79,50	-	-
Bards Tale 3	Rol	69,50	69,50	-	44,50
Battle Command	Adv	69,50	-	a.A.	-
Battle Squadron	Act	59,50	-	a.A.	-
Blood Money	Act	59,50	59,50	a.A.	34,50
Buck Rogers	**Rol**	**69,50**	**69,50**	-	-
Budokan	Act	59,50	64,50	-	-
Bundesliga Manager	Sim	49,50	59,50	49,50	-
Cadaver	Adv	64,50	-	64,50	-
Captive	Adv	64,50	-	64,50	-
Carmen Sandiego	Adv	69,50	-	69,50	-
Centurion, Defender of Rome	Str	a.A.	64,50	-	-
Champions of Krynn	Rol	64,50	71,50	69,50	59,50
Chaos Strikes Back	Rol	64,50	-	69,50	-
Chuck Yeager 2.0	Sim	64,50	-	64,50	-
Codename Iceman	Adv	89,50	89,50	-	-
Colonels Bequest	Adv	84,50	84,50	-	-
Covert Action	Act	a.A.	99,50	-	-
Comic Setter (dt. Version)	Grf	99,50	-	-	-
Conflict!!	**Str**	**19,50**	-	**19,50**	-
Conqueror	Sim	64,50	64,50	64,50	-
Conquest of Camelot	Adv	89,50	89,50	89,50	-
Corporation	Adv	64,50	-	64,50	-
Curse of the Azure Bonds	Rol	69,50	69,50	69,50	64,50
Curse of Ra	Adv	54,50	59,50	54,50	39,50
Das Stundenglas	Adv	74,50	74,50	74,50	-
Dino Wars	Act	57,50	-	-	-
Dragon Breed	Act	64,50	-	64,50	44,50
Dragonflight	Rol	74,50	74,50	74,50	-
Dragonstrike	Sim	69,50	-	-	-
Dungeon Master	Rol	64,50	-	59,50	-
E.S.S.	Sim	69,50	99,50	-	-
Elite	Sim	64,50	64,50	-	-
Emlyn Hughes Int. Soccer	Sim	58,50	-	58,50	34,50
F 16 Combat Pilot	Sim	59,50	59,50	59,50	49,50
F 16 Falcon	Sim	74,50	89,50	74,50	-
F 16 Falcon 2	Sim	-	a.A.	-	-
F 16 Falcon Mission Disk	Too	49,50	-	53,50	-
F 16 Falcon Mission Disk 2	Too	49,50	-	49,50	-
F 19 Stealth Fighter	Sim	69,50	84,50	69,50	-
F 29 Retaliator	Sim	59,50	-	62,50	-
Fatal Heritage	Adv	69,50	-	-	-
Fire and Forget 2	Sim	59,50	64,50	59,50	-
Flight of the Intruder	Sim	89,50	89,50	74,50	-
Flood	Act	64,50	-	64,50	-
Full Metal Planet	Act	58,50	64,50	58,50	-
Future Wars	Adv	64,50	69,50	-	-
Ghostbusters 2	Act	58,50	-	-	39,50
Gold of the Aztecs	Adv	64,50	-	54,50	-
Great Courts 2	Sim	64,50	64,50	64,50	51,50
Gremlins 2	Adv	64,50	-	49,50	-

Software		Amiga	PC	ST	C64
Harley Davidson	Sim	74,50	-	-	-
Heroes Quest	Adv	89,50	84,50	89,50	
Heroes Quest 2	Adv	a.A.	89,50	-	-
Imagine (Turbo Silver Nachf.)		548,-	-	-	-
Imperium	**Str**	**64,50**	-	**64,50**	-
Indiana Jones Adventure	Adv	64,50	69,50	64,50	-
Indianapolis 500	**Sim**	**64,50**	**64,50**	-	-
Interceptor	Adv	58,50	87,50	-	-
Intern. Soccer Challenge	Sim	59,50	69,50	59,50	-
Invest	Sim	57,50	-	58,50	-
Ishido	Ges	64,50	74,50	-	-
JamesPond under Water Agent	Act	54,50	-	54,50	-
Jones In. The fast Lane	Rol	-	72,50	-	-
Kaiser	Sim	99,50	-	99,50	-
Kick off 2	Sim	57,50	-	-	37,50
Killing Game Show	Act	64,50	-	-	-
Kings Bounty	Adv	a.A.	69,50	-	54,50
Kings Quest 4	Boo	89,50	89,50	89,50	-
Kings Quest 5	Adv	-	89,50	-	-
Legend of Faerghail	Rol	64,50	69,50	-	-
Leisure Suit Larry 3	Adv	89,50	89,50	89,50	-
LHX Atack Chopper	Sim	a.A.	79,50	-	-
Lightspeed	Adv	a.A.	a.A.	a.A.	-
Loom	Adv	69,50	69,50	69,50	-
Loopz	Str	59,50	-	59,50	-
Lords of Doom	**Adv**	**64,50**	**64,50**	**64,50**	**39,50**
Lost Patrol	Act	58,50	69,50	59,50	-
Lotus Esprit Turbo Challenge	Sim	64,50	-	-	-
M 1 Tank Platoon	**Sim**	**84,50**	**84,50**	**64,50**	-
Magic Fly	Act	64,50	-	64,50	-
Midnight Resistance	Act	59,50	-	59,50	39,50
Midwinter	Str	64,50	69,50	64,50	-
Mig 29 Fulcrum	Sim	79,50	-	79,50	-
Murder	Adv	69,50	74,50	52,50	44,50
Nightbreed	Adv	74,50	-	74,50	-
Oil Imperium	Str	49,50	49,50	49,50	39,50
Oils Well Sierra	Act	-	59,50	-	-
On the Road	**Sim**	**69,50**	**69,50**	**69,50**	-
Operation Hamer	Sim	59,50	59,50	59,50	-
Operation Stealth	Adv	64,50	-	64,50	-
PGA Tour Golf	Sim	-	64,50	-	-
Pipe Mania	Act	64,50	64,50	59,50	38,50
Pirates	Str	64,50	59,50	64,50	49,50
Player Manager	Sim	49,50	-	49,50	-
Police Quest 2	Adv	-	89,50	84,50	-
Pool of Radience	**Rol**	**64,50**	**58,50**	**64,50**	**59,50**
Populous	Rol	64,50	64,50	64,50	-
Ports of Call	Sim	69,50	84,50	-	-
Powermonger	**Sim**	**69,50**	**a.A.**	**69,50**	-
Prince of Persia	Adv	64,50	64,50	64,50	-
Rise of the Dragon	Adv	-	89,50	-	-
R-Type 2	Act	59,50	-	59,50	39,50
Railroad Tycoon	Sim	a.A.	89,50	-	-
Rainbow Island	Ges	58,50	-	49,50	39,50
Reederei	Sim	48,50	-	44,50	34,50
Resolution 101	Act	64,50	64,50	64,50	-
Rick Dangerous 2	Act	59,50	-	59,50	39,50

Software		Amiga	PC	ST	C64
Saint Dragon	Act	64,50	-	-	-
Sarakon	Sim	64,50	64,50	64,50	49,50
Second World	Sim	64,50	64,50	64,50	39,50
Secret of the Monkey Island	Adv	89,50	89,50	89,50	-
Secret of the Silver Blades	Rol	64,50	64,50	64,50	59,50
Shockwave	Act	59,50	-	-	-
Silent Service 2	Sim	a.A.	89,50	-	-
Sim City	Str	69,50	64,50	71,50	49,50
Snowstrike	Act	64,50	64,50	49,50	39,50
Soccer Mania	Sam	58,50	-	58,50	39,50
Sorcerian Sierra	Act	-	89,50	-	-
Space Quest 2	Adv	89,50	89,50	89,50	-
Space Quest 3	Adv	89,50	89,50	89,50	-
Space Rogue	Str	69,50	68,50	64,50	51,50
Starflight	Sim	59,50	59,50	59,50	36,50
Stormovik Su 25	Sim	-	72,50	-	-
Team Yankee	**Sim**	**72,50**	-	**72,50**	-
Teenage Mutant Hero Turtles	Act	64,50	-	64,50	-
Test Drive 3	**Sim**	**a.A.**	**74,50**	-	-
The Immortal	Act	64,50	-	64,50	-
Their Finest Hour	**Sim**	**69,50**	**69,50**	**69,50**	-
Tower Fra	Sim	72,50	-	-	-
Trans World	**Sim**	**69,50**	**69,50**	**69,50**	-
Turrican	Act	49,50	-	54,50	38,50
Ultima 5	Rol	69,50	69,50	69,50	58,50
Ultima 6	Rol	a.A.	89,50	-	-
Worlds of Ultima (Savage Emire)		-	89,50	-	-
UN Squadron	Act	62,50	-	62,50	-
Vaxine	Act	59,50	-	59,50	-
Voodoo Nightmare	Adv	64,50	-	64,50	-
Wheels of Fire	Sim	67,50	-	67,50	49,50
Wild West World	Sim	89,50	-	-	-
Wing Commander	Sim	-	79,50	-	-
Wings	Sim	74,50	-	-	-
Wolfpack	Sim	a.A.	84,50	-	-
Wonderland	Adv	69,50	69,50	-	-
X-Copy + Hardware	Anw	58,50	-	-	-
X-Copy Professional	Cop	79,50	-	-	-
Xiphos	**Act**	**64,50**	-	**a.A.**	-
Zack MacKracken	Adv	64,50	64,50	64,50	49,50

Hardware

Artikel	Preis
3.5 ext. DiscDrive mit Bus, abschaltbar für AMIGA	189,-
5.25 ext. DiscDrive 40/80 Bus abschaltb. für AMIGA	249,-
3.5 Laufwerk für AMIGA 2000 intern	159,-
5.25 Laufwerk für AMIGA 2000 intern als df1	249,-
5.25 Laufwerk für AMIGA 2000 intern als df2	338,-
512 KB Speichererweiterung für AMIGA 500 intern: Megabit Technologie, virenfeste AKKU-Uhr, abschaltbar unentbehrlich für jeden AMIGA 500 Spitzenqualität	139,-

Einige Neuheiten waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar. Andere Titel fanden hier vielleicht keinen Platz mehr.

Aktuelle Informationen über unseren Telefonservice.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mäuse für alle!

Artikel	Preis
High Resolution Maus für AMIGA/ATARI 280 dpi mit Mousepad	99,-
Reisware Mäuse für AMIGA/ATARI/PC	77,-
Optical Maus für AMIGA/ATARI – die ohne Kugel	119,-
Infrarot Maus für AMIGA/ATARI – die ohne Kabel	189,-

Joysticks für alle:

Artikel	Preis
Competition Star für AMIGA/ST/C 64	39,50
Competition Star für SEGA MEGA	54,50
Competition Star für XT/AT incl. Steckkarte mit 2.tem Port	89,50
Advanced Gravis der Luxus Stick für AMIGA/ST/C-64	89,50
Advanced Gravis der Luxus Stick für XT/AT	99,50
Advanced Gravis der Mousestick – ersetzt Maus und Joystick	199,50

Sound für alle!

Artikel	Preis
AD Lib Sound Board mit Juke Box Software für XT/AT	269,-
AD Lib Sound Board mit Composer Kit für XT/AT	299,-
SOUND BLASTER deutsche Anleitung – kein Druckfehler –	369,-
GAME BLASTER – reichhaltige Softwareausstattung	229,-
Roland Soundboards/Komplettsysteme für PC	a.A.

GAMES für alle

Artikel	Preis
GAMEBOY mit Tetris/Batterien/Ohrhörer/Link-Kabel	159,-
SEGA MEGA DRIVE deutsche Version mit FTZ/Garantie/Game/HF-Umschalter/Control Pad und allen Kabeln	479,-
SEGA MASTER CONVERTER für MASTER SYSTEM Games auf dem MEGA	129,-
ATARI LYNX deutsche Version mit Cal. Games/Netzteil etc.	369,-
SEGA MASTER/MEGA – GAMEBOY – LYNX – Games in großer Auswahl	

Versandbedingungen:

Bei Vorkasse + DM 5,00,
bei Nachnahme + DM 7,00
Ausland nur Vorkasse.
EC-Scheck + DM 12,00.

Bestellungen telefonisch:

HOTLINE Mo – Fr. 9 – 11 & 14 – 19 Uhr
Tel.: 0 21 62/1 20 73 · Anrufbeantw. 24 Std.
Fax: 0 21 62/1 20 74

Bestellungen schriftlich:

HAMO K. Rösges, Rahserstr. 235,
4060 Viersen 1

Preislisten gegen DM 1,60 in Briefmarken.

Tausende von Fans in aller Welt werden sicherlich schon sehnsüchtig darauf gewartet haben – nun ist es endlich soweit: Psygnosis hat sein drittes T-Shirt herausgebracht!

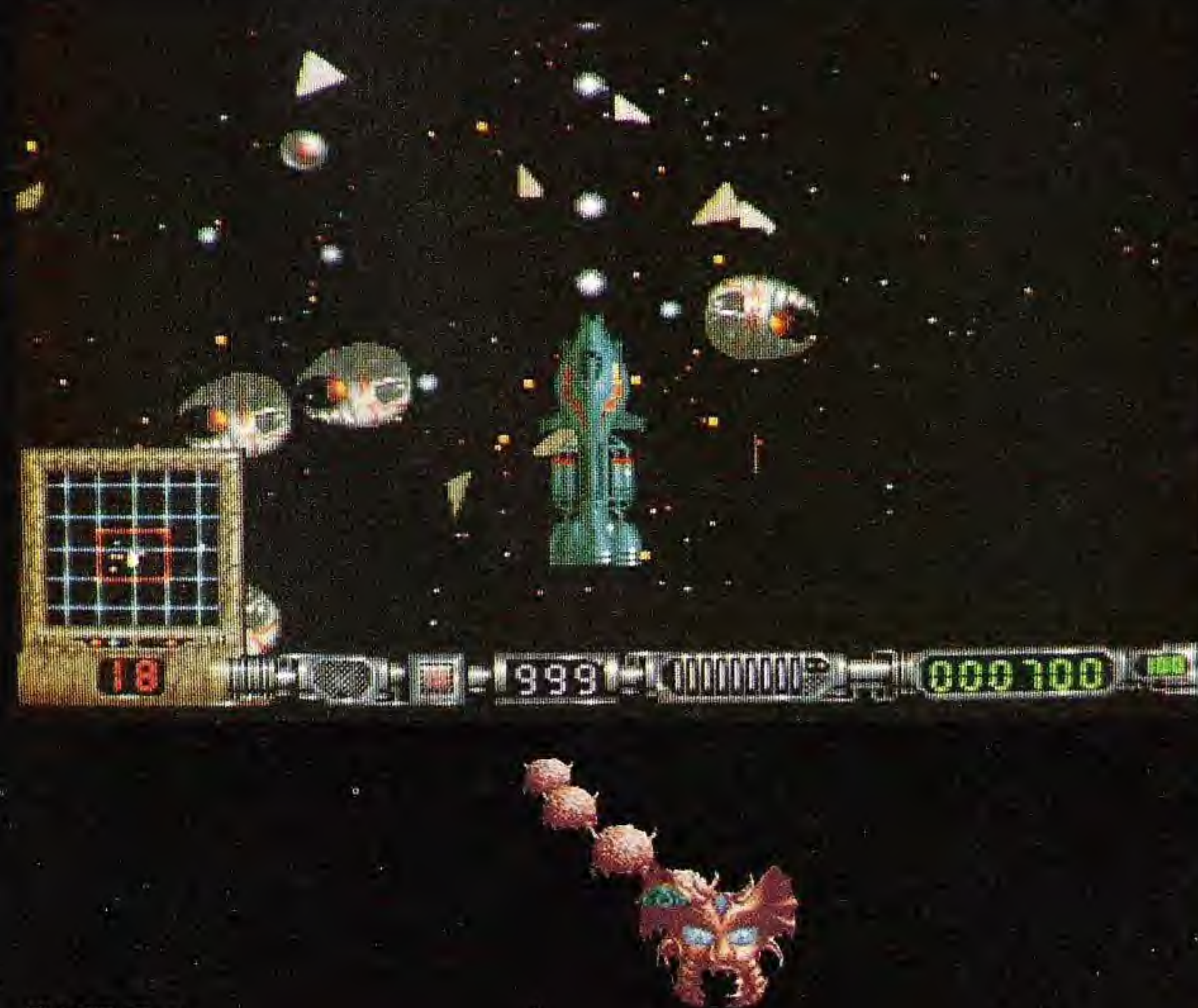
Das teuerste T-Shirt der Welt, dritter Teil.

AWESOME

Um es gleich vorwegzunehmen – das Ding ist garnicht schlecht! Wie bei Psygnosis so üblich, hat es Größe L und kommt in einer erstklassigen Plastikverpackung daher. Das aufgedruckte Motiv sieht nicht ganz so schön aus wie beim ersten („Beast"-) T-Shirt, aber besser als beim zweiten. Die Grafik ist also Durchschnitt, Sound ist keiner vorhanden (außer man zerreißt es...). Dafür überzeugt die Handhabung: Das gute Stück besteht aus 100% Baumwolle und läßt sich bei 40° waschen; die Anleitung im Kragen ist zwar englisch, aber leicht verständlich.

Außerdem liegen dem T-Shirt noch drei Disketten bei, die hier ebenfalls kurz vorgestellt werden sollen. Auf der ersten befindet sich wieder eines der berühmten Psygnosis-Intros, auf den beiden anderen ein Spiel namens Awesome. Darin geht es um einen Weltraumkapitän, der sich mit allen möglichen Handelsgeschäften durchs Leben schlägt. Zur Zeit hat er aber ein ziemlich großes Problem – das Sternensystem, in dem er herumfliegt, soll nämlich demnächst gesprengt werden! Abhauen lautet also das Gebot der Stunde...

Klar, daß die Flucht des Kapitäns in eine einzige Ballerorgie (mit diversen Varianten) ausartet; unterbrochen wird sie nur von gelegentlichen Zwischenlandungen auf den acht Planeten des Systems, wo man Treibstoff nachtanken und bessere Waffen (Laser, Granaten, Superbomben, usw.) einkaufen kann. Grafisch ist das Spiel sehr beeindruckend, so wie alles von Reflections – die Jungs haben's einfach drauf. Dasselbe gilt für den Sound: Spitzenklasse! Nur was das Gamedesign und die Handhabung angeht, da hapert's mal wieder ein bißchen. Es gibt z.B. etliche Level in „Asteroids"-Manier, bei denen man ein Riesenraumschiff steuert, das zwar recht gut aussieht, aber halt auch sehr leicht getroffen wird. Zudem ist das ganze Spiel im NTSC-Format, so daß man zur Orientierung meistens auf das Radar angewiesen ist. Was aber nützt die schönste Grafik, wenn man dafür einen „Instrumentenflug" machen muß? Fast das gleiche Problem taucht bei den 3D-Sequenzen auf, die ein bißchen an die „Space Harrier"-Spiele erinnern. Hier hat man zwar nur ein kleines Schiff, aber da die Gegner auch von hinten kommen, stehen die Chancen für rechtzeitige Ausweichmanöver denkbar schlecht. Am fairsten sind noch die Szenen mit Vogelperspektive, obwohl es dabei ebenfalls einige linke Stellen gibt.

Langer Rede kurzer Sinn: Ein spielerisch sehr mittelmäßiges Game, das nur wegen seiner überragenden Präsentation nicht ganz unter „ferner liefen" abgehakt werden kann. Anders ausgedrückt – wer sich bereits die ersten beiden T-Shirts zugelegt hat, weiß schon ungefähr, was ihn erwartet... (mm)

Awesome

Grafik:	92%
Sound:	91%
Handhabung:	44%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	54%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	62%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Psygnosis
Bezug: Funtastic

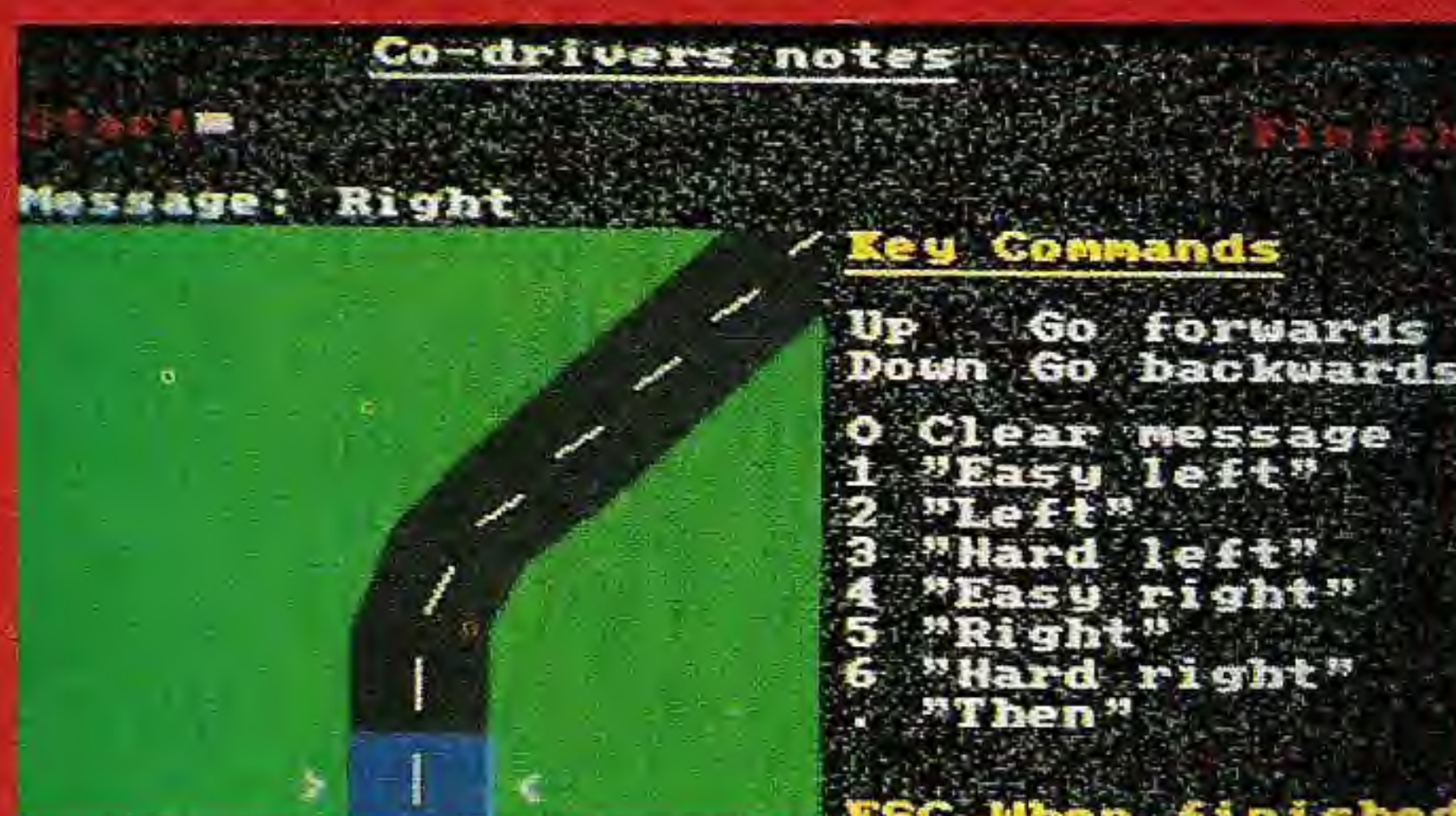
Spezialität: Spiel vor dem Kauf unbedingt ausprobieren – zwei unserer Testmuster waren defekt! Bei 1MB kürzere Nachladezeiten, Zweitlaufwerk wird unterstützt, Savefunktion.

TOYOTA CELICA GT RALLY

Gremlin entwickelt sich schön langsam zum Spezialisten für flotte Autos: Nach „Super Cars“ und „Lotus Esprit Turbo Challenge“ schickt die englische Company nun schon die dritte Rennsimulation in Folge auf die Strecke.

Der Amiga Joker meint:
Toyota Celica GT Rally – gelungenes Rennspektakel für Realismus-Puristen.

Das Hauptmenü der Toyota-Rally enthält neben den gängigen Standardoptionen (Maus/Joystick, Automatik oder Schaltgetriebe) ein paar recht interessante Features: Zum Beispiel läßt sich hier die Sensibilität der Steuerung bestimmen. Im „High“-Modus genügt ein vorsichtiges Antippen des Joysticks, um den Wagen zum Ausscheren zu bringen, bei der Einstellung auf „Low“ muß man schon wesentlich kräftiger hinlangen. Wer seine Anpassungsfähigkeit einem echten Härtetest unterziehen will, sollte die Option „Reverse Steering“ anwählen – dann funktioniert die Steuerung nämlich genau entgegengesetzt! Außerdem darf man noch einen Copiloten kreieren. Das geht so: Man sucht sich einen Kurs aus, der dann (vergrößert und in Draufsicht) in einem kleinen Fenster vorbeiscrollt; an besonders markanten Punkten gibt man „Rechts“- oder „Links“-Kommandos ein. Kommt der Wagen während des Rennens bei diesen Stellen an, sagt der Copilot in schönster Sprachausgabe „Turn right“ bzw. „Turn left“. Wem das alles zuviel Arbeit ist, der kann auch einen fixfertigen Computer-Beifahrer in Anspruch nehmen, aber er sei gewarnt: Bei diesem Burschen stimmt oft das Timing nicht, und falls man dann zu früh abbiegt und in eine Scheune kracht, kostet das 20 Strafsekunden!

Hat man die Einstellerei mal hinter sich gebracht, geht's entweder zu einer kurzen Proberunde oder gleich zur Toyota-Weltmeisterschaftsrally. Dabei müssen insgesamt 30 Kurse absolviert werden, jeweils zehn in England, Mexico und Finnland. Nur wer sich in einer Ausscheidung unter die 20 Besten gespielt hat, darf im nächsten Land wieder an den Start gehen. Während man in seinem High Tech-Reiskocher sitzt, kriegt man das Geschehen aus der Sicht des Fahrers zu sehen, ganz ähnlich wie beim Klassiker „Test Drive“. Zwei behandschuhte Hände umklammern das Lenkrad, die Uhr läuft unerbittlich, draußen rasen kleine Häuschen in ausgefüllter Vektorgrafik vorbei... Es ist anfangs gar nicht so leicht, den Wagen auf der Straße zu halten, aber mit ein bißchen Übung sind zumindest die ersten fünf Kurse ohne weiteres zu packen. Es gibt Berge und Täler, Wüstenstürme, Eis, Schneematsch, Regen – und gottseidank auch einen Scheibenwischer!

Die grafische Darstellung ist durchaus überzeugend, abgesehen von einem kleinen Ruckeln geht's immer sauber und ordentlich flott durch die Landschaft; akustisch ist eine realistische Geräuschkulisse angesagt. Technisch ist also alles OK, ein Manko hat das Spiel aber doch: Es gibt keine gegnerischen Autos! Das ist zwar realitätsgerecht, weil die Teilnehmer einer „richtigen“ Rally ja zeitlich versetzt starten – aber schöner wär's mit ein bißchen Konkurrenz halt schon gewesen... (C. Borgmeier)

Toyota Celica GT Rally

Grafik: 78%
Sound: 72%
Handhabung: 72%
Spielidee: 59%
Dauerspaß: 70%
Preis/Leistung: 70%
Red. Urteil: 71%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Gremlin
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Spielstände können abgespeichert werden, lästig gestaltete Code-Abfrage.

TRAUMSCHIFF, LEICHT GEBRAUCHT ZU VERKAUFEN

Drei Prüfungen haben Sie hinter sich. Jetzt dürften Sie sich eigentlich Diplom-Pirat nennen. Doch der schwierigste Test kommt erst noch. Treffen Sie sich mit Stan, dem geschwätzigsten Gebraucht-Schiff-Händler aller sieben Weltmeere, und luchsen Sie ihm ein billiges Schiff ab. Aber passen Sie auf, daß das Verkaufsgenie Ihnen keine morschen Planken andreht - denn es geht um weit mehr als fröhliches Plündern in tropischen Gewässern.

Lucasfilm Games lädt Sie ein zu einer Reise in die Karibik des 17. Jahrhunderts, um an einem spannenden, gruseligen und komischen Abenteuer teilzunehmen.

"The Secret of Monkey Island" ist eine Geschichte um Piraten, Schätze und klirrende Schwerter. Als Zugaben gibt es schöne Frauen, Kannibalen, Geister, eine 300 Pfund schwere Voodoo-Priesterin, Schiffbrüchige, Leichen, Monster, Zirkus-Artisten und jede Menge Affen.

Pleite, ratlos und ohne Freunde

So kommen Sie auf Melee Island an, dem gefürchteten Hauptquartier aller Freibeuter der Karibik. Ihr Berufswunsch: Piraten-Kapitän. Dummerweise haben die anderen Seeräuber so ihre Zweifel, ob Sie aus dem richtigen Holz geschnitzt sind. Also bittet man Sie, drei kleine Prüfungen hinter sich zu bringen.

Dabei brechen Sie in das Landhaus des Gouverneurs ein, lernen Fechten (und dabei jede Menge Beleidigungen), buddeln einen Schatz aus und erfahren, was diese Piraten alles in ihren Grog tun.

Und wenn Sie die drei Prüfungen hinter sich haben, geht das Abenteuer erst richtig los...

Läßt Sie die Handlung kalt, macht Sie die Grafik heiß

Lucasfilm Games ist bekannt für die tolle Grafik und Animation, die in Spielen wie "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" oder "Loom" für viele Ahhs und Ohhs gesorgt hat. Für "The Secret of Monkey Island" haben wir nochmal dazu gelegt. So hat die Grafik jetzt bis zu 256 Farben (abhängig vom Computer-Typ). Außerdem ist es das erste Adventure mit 3D-Perspektive, in der Figuren nach "vorne" und "hinten" gehen können und dabei größer und kleiner werden. Dazu kommen neue Kamera-Winkel, die Sie bisher in keinem anderen Adventure gesehen haben. So kommt echtes Kino-Feeling auf.

Daß Sie ohne lästige Eintipperei auskommen, und stattdessen bequem Dinge am Bildschirm mit der Maus anklicken, ist für uns selbstverständlich.

Worauf warten Sie noch? Die Karibik ruft!

Zwei Dinge sollten wir noch erwähnen: Zum einen haben bisher alle unsere Adventures bei Testberichten abgeräumt und Preise wie "Bestes Adventure des Jahres" gewonnen - und "The Secret of Monkey Island" wird da sicher keine Ausnahme machen. Zum anderen spinnen wir auch diesmal unser Seemannsgarn komplett in Deutsch: Nicht nur in der Anleitung, sondern auch auf dem Bildschirm.

LUCASFILM GAMES™

Also entern Sie den nächsten Software-Händler und verlangen Sie "The Secret of Monkey Island". Erhältlich in Kürze für MS-DOS-PCs (EGA / 16 Farben), MS-DOS-ATs (VGA / 256 Farben), den Commodore Amiga und Atari ST.

ATF II

Ist irgendjemand auf der Suche nach einer „einmaligen Mischung von Arkadenaktion und unglaublicher Strategie"? Demjenigen könnten wir nämlich schonmal verraten, welches Game er sich besser *nicht* zulegen sollte.

Werbesprüche auf Spielepackungen sind ja immer mit Vorsicht zu genießen, aber in diesem Fall ist man vor lauter Übertreibung der Wahrheit schon wieder verdächtig nahe gekommen: Die ganze Strategie bei ATF II besteht nämlich darin, den Feind abzuballern, ehe er einem zuvorkommt – unglaublich strategisch...
Zunächst darf man sich seine Mannschaft und eine Mission aussuchen, anschließend wird der Flieger betankt und mit Waffen ausgerüstet. Im Cockpit sitzend, sieht man die schachbrettartige Vektorlandschaft mit dem eigenen Flugzeug im Vordergrund; darunter befinden sich drei umschaltbare Monitore für Übersichtskarte, Radar, Feindobjekte und Flugdaten. Die Feinde sind zwar zahlreich, aber mühelos zu erledigen. Fliegen tut das Ding zudem mehr oder weniger von allein – mit einem Wort, die Angelegenheit ist ausgesprochen langweilig!
Die Grafik ruckelt zwar leicht, ist aber sonst in Ordnung; die Soundeffekte kommen über ein bißchen Hintergrundrauschen und Schlachtenlärm nicht hinaus. Bei der Handhabung muß man unterscheiden: Im Normalfall ist sie fürchterlich, weil man mit dem Joystick fliegt und gleichzeitig die Maus zur Abwehr feindlicher Raketen benötigt. Wer dagegen statt der FX die eintönige Musik anwählt, bleibt wie durch ein Wunder von Raketen verschont! Aber selbst dieses hochinteressante Feature macht ATF II keineswegs zu einer empfehlenswerten Anschaffung. (wh)

Der Flug: einmalige Action...

Die Waffenauswahl: unglaublich strategisch...

ATF II

Grafik:	63%
Sound:	51%
Handhabung:	43%
Spielidee:	32%
Dauerspaß:	38%
Preis/Leistung:	37%
Red. Urteil:	38%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Digital Integration
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Kein Kopierschutz, Handbuchabfrage, Highscores werden gesaved.

SPIDERMAN

So populär die Comic-Helden aus dem Hause Marvel auch sein mögen, am Computer bringen sie es einfach zu nix. Empire hat schon mit „Dr. Doom's Revenge" daneben gelangt, jetzt mußte auch Spidey dran glauben...

Bereits der krächzende Titelsoundtrack läßt das Schlimmste befürchten, und so kommt's dann auch. Weil sich aber wenigstens der Grafiker des Comic-Intros ein bißchen Mühe gegeben hat, sei die Vorgeschichte auch kurz erwähnt: Peter Parker, alias Spider-Man („Die Spinne") muß feststellen, daß seine Frau vom Superschurken Mysterio entführt wurde. Die Spur führt in die Rockwell Studios, wo sich der Rest dieses kümmerlichen Games abspielt (sofern man nicht schon zuvor an der lästigen Paßwortabfrage verzweifelt ist). Mit der winzigsten Spielfigur aller Zeiten klettert man über Möbel und Wände der unglaublich langweilig gestalteten Level und legt per Schuß mit dem Spinnennetzstrahler Schalter um, auf daß sich Durchgänge öffnen. Man kann auch am eigenen Netzfaden herumschwingen und so versuchen, die mickrigen Fallen und Wachroboter Mysterios zu umgehen.
Das Spielprinzip ist noch öder, als sich das hier anhören mag, hinzu kommt, daß bei diesem Programm wirklich alles in die Hose gegangen ist: Die Steuerung ist elend ungenau, die Sound-FX sind auf PD-Niveau, und die Animationen des Helden gelinde gesagt ein Witz. Und wie am Screenrand Spideys Abbild (nach Feindkontakten) langsam von den Füßen aufwärts skelettiert, sorgt ebenfalls für eher unfreiwilliges Gelächter. Berühmte letzte Worte: Wäre dieses Game 1983 für den C 16 herausgekommen, hätte es vielleicht sogar ein paar Käufer gefunden... (ml)

Spinne am Morgen, Kummer und Sorgen!

Spider-Man

Grafik:	18%
Sound:	19%
Handhabung:	29%
Spielidee:	21%
Dauerspaß:	19%
Preis/Leistung:	11%
Red. Urteil:	18%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Empire
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Mit in der Box: deutsche Anleitung, englisches Comic, guter Poster. An manchen Stellen kann der Spielstand gesaved werden.

Ruhmeshalle

Wer auf der Amiga 90 war, der weiß bestimmt von unserem Messepreisausschreiben. 50 Gewinner haben hier zugeschlagen, und natürlich gibt's auch sonst wieder eine wahre Flut von Games einzuheimsen. Wer zu den Glücklichen zählt, steht wie immer hier und heute . . .

Up & Down

Mit Nightbreed gruseln darf sich:
Patrick Munsel, Tiefenbach
Über Rick Dangerous 2 freut sich:
Werner Stick, München
Mit F 19 hebt ab:
Hermann Tomczak, Wallrabenstein
Je ein Joker-Shirt geht an:
Manuel Becker, Berlin
O. Schaldach, Maisenheim
Florian Schwarz, Hamm

Stromausfall

Das D&D Basis-Set bekommt:
Mark Bartels, Berlin
Shadowrun gewinnt:
Tomi Jelicic, München

Die Girl-Seite

Je ein Amiga-Game erhalten:
Till Offergeldt, Aachen
Andreas Braig, Reinbek
Martina Böhlendorf, Freiburg
Je ein Joker-Ordner geht an:
Monika Stahnke, Steinhagen
Wolfgang Jahn, Hof
Ute Bufe, Hamm

Die großen Drei

Ein Joker-Shirt erhält:
Uwe Steinkolk, Marienfeld
Ulla Brunner, Schwechat, Österreich
Michael Büscher, Havixbeck
Einen Sammelordner bekommt:
Robert Oechsler, Offenbach
Tobias Flacke, Bad Iburg
Stephan Schnitzler, Kreuzzu-Leversbach
Je drei Bögen Disksticker gehen an:
Wolfgang Loreth, Fischamend, Österreich
Florian Wendt, Halstenbek
Alexander Cohrs, Seevetal

Der Welten-Wunsch-Wettbewerb

Die richtige Antwort, oder auch das falsche Bild war die Nummer 2. Den ersten Preis, und damit Sony-Walkman, sowie drei Magic Bytes Spiele nach Wahl bekommt:
Raphael Romanowski, Wolfsburg
Je zwei Magic Bytes-Games nach Wahl erhalten:
Olaf Kelbassa, Berlin
Carsten Hinrichs, Langwedel
Frank Jokisch, Schwelm
Andreas Berger, O-Leipzig
Christian Siemer, Wolfsburg
Patrick Pfeffer, Greding
Thomas Ehmann, Deutschlandsberg, Österreich
Rudi Feichtmeier, Esting
Robert Fröhlich, Tübingen
Christian Koch, Ibbenbüren
Carsten Pehlgrimm, Bad Segeberg
Adam Wycisk, Wuppertal
Miguel Moreno, Ludwigshafen
Andreas Maldag, Geesthacht
Christian Hettgen, Essen
Alexander Abeln, Garrel
Florian Kohlert, München
Maik Schmalstich, Lichtenfels
Nils Waldmann, Velkheim
Matthias Wörner, Stuttgart
Und über je ein Magic Bytes Game nach Wahl freuen sich:
Sascha Löwenstein, Hattingen
Karsten Lehmann, Bad Münder
Marco Stüwe, Mettmann
Christian Knüttel, Lampertheim
Björn Schulz, Herne
Johannes Steinhauer, Wachtberg
Christoph Brunckhorst, Anderlingen
Thomas Reumann, Weimar
Harald Philipp, Linden
Wöffy Sunshine, Krefeld
Jörg Sieghold, Nordenham
Massimo Facchin, Zug, Schweiz
M. Kalinke, O-Gera
Tobias Maile, KTI-Münchingen
Marcel Steger, Dortmund
Volkmar Schneider, Telgte
Klaus Santen, Herzlake
Norbert Marx, Aachen
Markus Näpflin, Zürich, Schweiz
Andre Bohn, Pollhagen

Messepreisausschreiben

Je ein Amiga-Game (gestiftet von den Firmen Magic Bytes, Rainbow Arts, United Software, Ubi Soft und Software 2000) erhalten:
Henning Muschke, Oldenburg
Frank Kürten, Remscheid
Dai-Kun Preuss, Bochum
Alexander Becker, Herne
Timo Kökenhoff, Steinkirchen
Peter Raue, Aachen
Gerhard Schmidt, Bottrop
Arin Romus, Köln
Oliver Clemens, Leverkusen
Karsten Kauffmann, Gelsenkirchen
Andre Gellert, Duisburg
Florian Heuschmid, Bonn
Marcus Körner, Südlohn
Armin Pleitz, Henerßen
Manfred Wallnig, Nürnberg
Thomas Firley, Hannover
Alexander Rüther, Amsberg
Armin Fügenschuh, Aurich
Detlef Borchert, Mönchengladbach
Ingo Habscheidt, Mönchengladbach
Denis Hodzovic, Erkrath
Christine Erb, Schmallenberg
Peter Rosenkranz, Gladbach
Hendrik Nadler, Emmerich
Helgo Weißenberg, Bochum
Stefanie Viecenz, Nettetal
Patrick Wilhelm, Hückelhoven
Jochen Zügge, Oberkochen
H. Ossmann, Henningsdorf
Jan Armster, Siegburg
Carsten Gees, Scharmede
Andre Dillenburger, Euerdorf
Roger Schreck, O-Jena
Christof Krefft, Köln
Claudio Del Duca, Remscheid
Rainer Nagel, Düsseldorf
Christian Kittner, Gerolsbach
Robert Wiederstein, Hückelhoven
Maria Günster, Köln
Stefan Riebs, Appenweier
Bernd Langer, Meissenheim
Peter Chasse, Merchweiler
Robert Böer, Reichshof
Jens Reckmeyer, Gütersloh
Noe Rast, Friesenheim
Otto Heiko, M. Gladbach
Jörg Hoff, Wendel
Sascha Koller, Bad Hönningen
Michael Kochems, Bad Hönningen
Annette Pesch, Frechen

So, geschafft! Hoffentlich war heute endlich auch mal Dein Name dabei – wenn nicht: nur nicht aufgeben, irgendwann findet selbst der größte Pechvogel mal ein Korn. Bis dahin drücken wir Euch fest die Daumen und wünschen den Gewinnern jede Menge Spaß mit ihren Preisen.

Software aus Köln

Don Manolo

63 Level warten darauf, von Ihnen erobert zu werden. Suchen Sie versteckte Türen, unsichtbare Mauern, erobern Sie Zusatzleben. Oder wie wäre es mit einer Pille, die Ihre Punkte mit 2, 4 oder 8 multipliziert? Eine abspeicherbare Highscoreliste ist natürlich auch dabei. Sie wollen zu zweit auf Punktejagd gehen? Kein Problem. Weitere Extras (und Gemeinheiten) erfahren Sie aus der mitgelieferten Beschreibung. – Getestet in AMIGA--Special 10/90

19,90 DM

DFB-Pokal

Wetten Sie darauf, wer Pokalsieger wird. Für 1 oder 2 Spieler. Mit abspeicherbaren Highscorelisten für Spieler und Teams. Ein spannendes Spiel in Basic mit 64 Teams aus allen Ligen.

12,95 DM

Public-Domain-Pakete (je 10 Disketten)

1. Einsteiger I – Spiele, Anwendungen, Grafik u. a.
2. Einsteiger II – Noch mehr des Guten
3. Spiele I – ausgesuchte Spiele aus vielen Bereichen
4. Spiele II – denn spielen kann man immer mal
5. Grafikpaket – DBW-Render, Malprogramm, Dias u. a.
6. Anwenderpaket – Textverarbeitung, Videodatei u. a.
7. Soundpaket – Sonixsound mit Player – Supersounds

1 Paket 33 DM — 5 Pakete 140 DM
3 Pakete 90 DM — 7 Pakete 190 DM

Ca. 3.500 PD-Disketten auf 3,5" 2 DD Disk
Infoliste noch heute anfordern

Vorkasse: 4,– DM Nachnahme: 7,– DM

Keim Software, Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30, Telefon: 02 21 / 52 07 65

Zillesoft

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Alcatraz	68,90	Great Courts 2	68,90	Plotting	68,90
Alpha Waves	53,90	Hard Drivn II	68,90	Pool of Radiance	68,90
Apprentice	58,90	Impact	35,90	Ports of Call	68,90
B.A.T.	94,90	Imperium	68,90	Puzznik	68,90
Baba Yaga	59,90	Int. Soccer Challenge	68,90	RA	58,90
Backlash	35,90	Invest	64,95	Red Storm Rising	68,90
Betrayal	78,90	Ishido	68,90	Rick Dangerous 2	68,90
Big Bang	43,90	James Pond Underw. Agent	68,90	Riders of Rohan	68,90
Big Business	58,90	Kick Off II Expanded	68,90	Robo Cop II	68,90
Billy the Kid	68,90	Klax	48,90	Saint Dragon	68,90
Cabal	68,90	Legend of the Lost	68,90	Sarakon	63,90
Cadaver	68,90	Lettrix	68,90	Second World	58,90
Captive	68,90	Loopz	58,90	Secret of Silver Blades	68,90
Castle Master	63,90	Lords of Doom	68,90	Sim City	78,90
Crime Time	68,90	Lost Patrol	63,90	Sim City Terr. Editor	43,90
Crown	68,90	Lotus Esprit Turbo Chall.	68,90	Simulcra	68,90
Dick Tracy	68,90	Maupiti Island	68,90	Stand and Deliver T.B.C.	68,90
Dinowars	58,90	Metal Masters	68,90	Team Yankee	78,90
Elvira	74,90	Might and Magic II	73,90	Time Race	68,90
Epic	73,90	Movie Compilation	78,90	Total Recall	68,90
Epidemic	58,90	Murder in Space	68,90	Track Suit Manager 2	68,90
Epyx Sporting Gold	68,90	Mystical	68,90	Transworld	68,90
European Superleague	68,90	Narc	68,90	Turrican	63,90
Extase	58,90	Neuromancer	63,90	Ultima V	73,90
F-16 Falcon Miss. Disk II	68,90	Nightbreed I	68,90	Vaxine	68,90
F-19 Stealth Fighter	78,90	Nitro	68,90	Voodoo Nightmare	68,90
F-29 Retaliator	68,90	Operation Stealth	68,90	Wild West World	98,90
Flood	68,90	Pang	68,90	Wings	78,90
Football Simulator	53,90	Paradroid '90	68,90	Wings of Death	68,90
Gheisa	68,90	Pipemania 3,5"	63,90	Wonderland (1 MB od.512K)	76,90
Globulus	58,90	Pirates	63,90	World Champ. Boxing	58,90

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Sie können sich die neuesten Titel jedoch reservieren lassen. Auslieferung erfolgt nach Bestell-Datum. Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Preisliste Ami 1 an! Versand per NN + 8,- oder Vorkasse + 5,- auf unser Konto PGAmt Essen, 402835-433. Ab DM 150,- Bestellwert versandkostenfrei. Kein Ladenverkauf, nur Versand! 24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter) 0 28 43 / 8 01 87 – FAX 0 28 41 / 2 27 78

Norbert Zielinski
Alpener Str. 67a, 4134 Rheinberg 1

*** Neu * Neu * Neu * Neu * Neu * Neu * Neu ***

FUNNY SOFTWARE

Heck & Partner — **TEL: 07 11 / 8 56 85 34**
Grazerstraße 34 — **7000 Stuttgart 30**

24 Std. Bestellservice

PROGRAMM	AMIGA	ATARI
688 Attack Sub	64,95	—
Action Fighter	64,95	64,95
Adidas Championship	59,95	—
Airborne Ranger	62,95	64,95
Alcatraz	64,95	64,95
Altered Destiny	72,95	—
Apprentice	56,95	56,95
Astro Marine Corps	54,95	54,95
Atomix	54,95	39,95
Awesome mit T-Shirt	79,95	—
B.A.T.	89,95	79,95
Back to the Future II	64,95	64,95
Betrayal	72,95	72,95
Big Business	72,95	72,95
Billy the Kid	59,95	59,95
Blood Money	59,95	59,95
Boersenfieber	64,95	69,95
Buck Rogers	74,95	—
Budokan	69,95	—
Bundesliga Manager	54,95	54,95
Cabal	59,95	36,95
Cadaver	69,95	69,95
Captive	62,95	62,95
Carmen Sandiego	74,95	—
Castle Master	59,95	59,95
Chambers of Shaolin	69,95	54,95
Chase HQ II	59,95	59,95
Chess Simulator	64,95	64,95
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95
Codename Iceman *	89,95	89,95
Colonels Request *	89,95	89,95
Combo Racer	59,95	64,95
Conquest of Camelot *	89,95	89,95
Corporation	64,95	64,95
Damocles	64,95	64,95
Das Stundenglas	72,95	72,95
Daily Double Horse Race	54,95	54,95
Day of the Pharao	69,95	69,95
Days of Thunder	69,95	69,95
Der Spion der mich liebte	49,95	—
Dino Wars	54,95	49,95
Distant Armes	64,95	—
Domination	54,95	54,95
Dragonflight	73,95	73,95
Dragons of Flame	69,95	69,95
Drakkhen	67,95	64,95
Dungeon Master *	64,95	64,95
East vs West Berlin 48	69,95	69,95
Eco Phantoms	69,95	69,95
Elvira Mistress o.t.Dark	72,95	67,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95
Epyx Sporting Gold	59,95	57,95
Extase	54,95	—
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95
Fatal Heritage	69,95	—
Federation Quest B.S.S.	64,95	64,95
Flimbos Quest	64,95	64,95
Flip it and Magnose	49,95	47,95
Flood	69,95	69,95
Future Basketball	64,95	—
Gold of the Americas	69,95	69,95
Gold of the Aztecs	64,95	54,95
Gremlins II	62,95	49,95
Gunboat	64,95	—
Gunship	59,95	59,95
Heroes Quest *	87,95	87,95
Hillsfar	64,95	64,95
Hot Rod	64,95	64,95
Immortal	69,95	69,95
Imperium	67,95	67,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95
Indianapolis 500	69,95	—
Invest	59,95	59,95
Iron Lord	69,95	69,95
Ishido	64,95	—
It came from the Desert *	72,95	—
Jack Nicklaus Golf	49,95	49,95
James Pond	59,95	—
Khalaan	69,95	69,95
Kick off II	58,95	58,95
Kind of Magic II	59,95	59,95
Kings Bounty	72,95	—
Kings Quest IV *	88,95	74,95
Knights of Legend	74,95	—
Krymini	49,95	—
Labyrinth	49,95	44,95
Legend of Faerghail	69,95	69,95
Legend o.t. Lost	59,95	63,95
Leisure Suit Larry III *	84,95	84,95
Lettrix	59,95	59,95
Life & Death	69,95	69,95
Light Corridor	58,95	58,95
Logo	64,95	64,95
Loom	75,95	75,95
Lords of Doom	64,95	64,95
Lord of the Ring	74,95	—
Lost Patrol	58,95	58,95
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95
Mad Prof. Mariarti	54,95	54,95
Manchester United	58,95	58,95
Master Blazer	69,95	69,95
Mean Streets	62,95	64,95
Midnight Resistance	59,95	59,95
Might & Magic II	72,95	—
Monkey Island	89,95	89,95
Monty Python	59,95	59,95
Murder	64,95	64,95
M.U.D.S.	69,95	69,95
Neuromancer	69,95	—
Nightbreed 1	62,95	62,95

Spätestens jetzt kriegen wir Euch . . .

PROGRAMM	AMIGA	ATARI
Nitro	59,95	54,95
Oil Imperium	59,95	59,95
Omnicron Conspiracy	64,95	58,95
Operation Spruance	74,95	—
Operation Stealth	62,95	62,95
Oriental Games	59,95	—
Paradroid	64,95	64,95
Pirates	63,95	68,95
Platinum	59,95	57,95
Plotting	62,95	62,95
Police Quest II *	87,95	69,95
Pool of Radiance *	68,95	68,95
Populous	68,95	68,95
Power Boat	64,95	64,95
Power Monger	74,95	74,95
Prince of Persia	69,95	69,95
Projectyle	68,95	69,95
Puffys Saga	69,95	59,95
RA	54,95	54,95
Red Storm Rising	63,95	59,95
Resolution 101	64,95	64,95
Rick Dangerous II	59,95	59,95
Riders of Rohan	62,95	58,95
Rings of Medusa	61,95	61,95
Robocop II	59,95	—
RVF Honda	59,95	59,95
Saint Dragon	62,95	62,95
Sarakon	62,95	62,95
Satan	54,95	54,95
Second World	54,95	49,95
Secret of Silver Blades	69,95	69,95
Shadow of the Beast II	82,95	89,95
Sherman M 4	69,95	69,95
Shufflepuck Cafe	54,95	54,95
Simulcra	59,95	57,95
Space Quest III *	84,95	79,95
Starflight I	69,95	69,95
Storm Across Europe	74,95	—
Subbuteo	69,95	69,95
Supremacy	75,95	75,95
T.N.T.	68,95	68,95
Team Yankee	72,95	72,95
Teenage M.H. Turtles	74,95	—
The Killing Game Show	59,95	59,95
The Untouchables	59,95	59,95
Their finest Hour	74,95	74,95
Theme Park Mysterie	65,95	65,95
Tournament Golf	64,95	54,95
Transworld	62,95	62,95
Treasure Trap	69,95	69,95
Tusker	64,95	59,95
Turrican	54,95	54,95
TV Sports Basketball	74,95	—
TV Sports Football	74,95	69,95
Ultima V	74,95	79,95
UMS II	72,95	68,95
Unreal	74,95	—
Vaxine	59,95	59,95
Venus the Flytrap	51,95	51,95
Viking Child II	69,95	69,95
Vodoo Nightmare	64,95	64,95
Welltris	64,95	—
Wild West World	84,95	—
Wings of Death	68,95	68,95
Wolfpack	72,95	69,95
World Boxing Manager	54,95	54,95
Wonderland	75,95	75,95
Xiphos	69,95	69,95
Zak McKracken	69,95	69,95

Joysticks:

Artikel	Preis
Competition Pro, Standard schwarz	DM 23,95
Competition Pro, Standard transparent	DM 27,95
Competition Pro, Standard transp.-blau	DM 34,95
Infrarot-Fernbedienung f. Joystick	DM 64,95
Speichererweiterung intern f. A 500 m. Uhr + Accu	DM 79,--
Speichererweiterung auf 1.0 MB	DM 268,--
Speichererweiterung auf 1.5 MB	DM 338,--
Speichererweiterung auf 1.8 MB	DM 398,--
Speichererweiterung auf 2.0 MB	DM 448,--
Floppy Drives 3,5" Bus bis df3: slimline	DM 159,--
Floppy Drives 5,25" 40/80 Tracks	DM 199,--

Festplatten kompl. Systeme f. A 500 anschlußfertig im formschönen Gehäuse - A.L.F.- Autoboot

Artikel	Preis
33 MB, RLL, 40 ms	DM 1.198,--
42 MB, MFM, 25 ms	DM 1.548,--
65 MB, RLL, 28 ms	DM 1.748,--
84 MB, MFM, 28 ms	DM 2.698,--

Festplatten Laufwerke./St 412-MFM/RLL

Artikel	Preis
33 MB, RLL, 3,5" 40 ms	DM 598,--
65 MB, RLL, 5,25" 28 ms	DM 898,--

Festplatten Laufwerke SCSI:

Artikel	Preis
42 MB, SCSI 3,5" 19 ms	DM 948,--
45 MB, SCSI 3,5" 25 ms	DM 998,--
84 MB, SCSI 3,5" 19 ms	DM 1.548,--
90 MB, SCSI 3,5" 25 ms	DM 1.498,--
Drucker: Fujitsu DL-1100 24 Nadel	DM 898,--
F-Color DL-1100 24 Nadel	DM 998,--

* 1 MB erforderlich

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an:
Tel: 07 11 / 8 56 85 34
Wir können fast alles besorgen!!!

Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonuspunkt - Für 15 Bonuspunkte erhalten Sie eine Diskettenbox für 80 Disketten GRATIS !!!

Lieferbedingungen: Lieferung per NN oder UPS. Frachtkosten DM 8,-
IBM/PC/C64 anfragen

UP & DOWN

Wie hat Michael für's Editorial so trefflich gedichtet: „Neues Jahr, neues Geld, neue Spiele ...". Und was ist mit den neuen Charts, hä? Deshalb: Willkommen bei den ersten Tops & Flops von 1991!

Lesercharts

1. (1) PIRATES!
2. (2) KICK OFF 2
3. (4) SIM CITY
4. (5) POPULOUS
5. (–) UNREAL
6. (3) INDIANA JONES (ADV.)
7. (7) NORTH & SOUTH
8. (–) LOOM
9. (6) IT CAME FROM THE DESERT
10. (8) LEGEND OF FAERGHAIL

Redaktionscharts

1. ULTIMA V
2. ELVIRA
3. MONKEY ISLAND
4. LEMMINGS
5. CHIP'S CHALLENGE
6. SPINDIZZY WORLDS
7. DRAGON BREED
8. PANZA KICK BOXING
9. NITRO
10. BETRAYAL

Verkaufscharts

1. (–) ULTIMA V
2. (1) POOL OF RADIANCE
3. (3) CADAVER
4. (–) POWERMONGER
5. (2) INVEST
6. (5) KICK OFF 2
7. (–) TRANSWORLD
8. (–) WILD WEST WORLD
9. (4) F-19 STEALTH FIGHTER
10. (6) LEGEND OF FAERGHAIL

Redaktions-Flops

1. THE FINAL CONFLICT
2. SPIDER-MAN
3. SOPHELIE
4. WHITE DEATH
5. NARCO POLICE

Leser-Flops

1. DAS HAUS
2. DAS MAGAZIN
3. NUCLEAR WAR
4. WEB OF TERROR
5. ASTATE

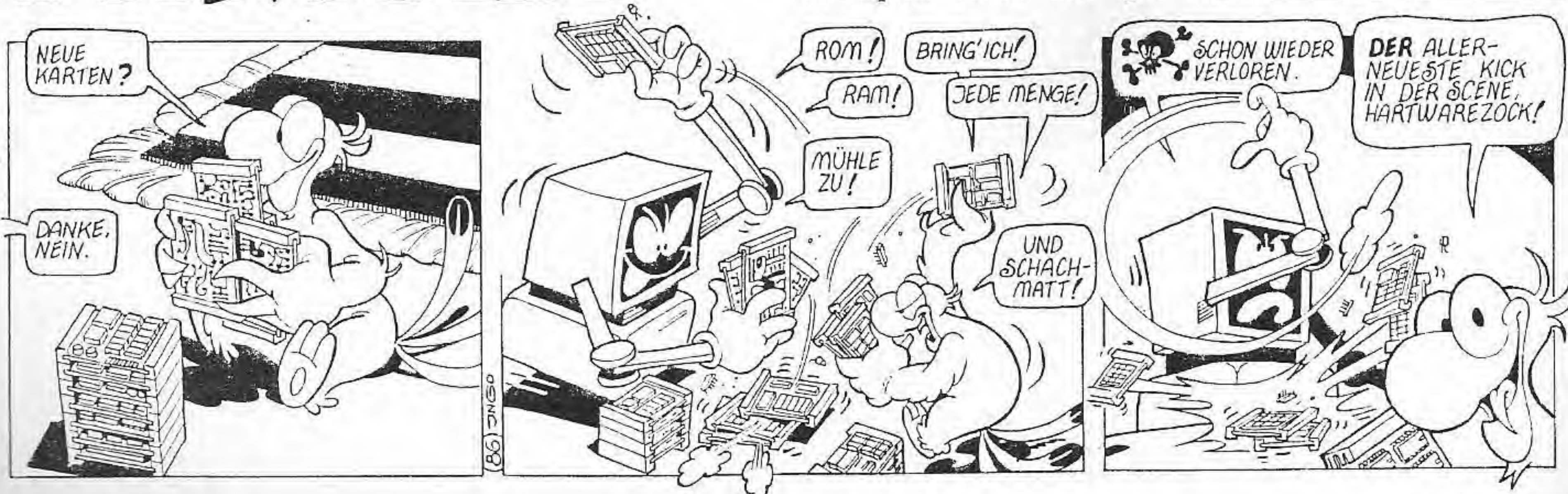
Was haben wir uns für's neue Jahr nicht wieder alles vorgenommen: Weniger Zigaretten, weniger Kaffee, weniger Büroschlaf (besonders schwierig!) und weniger Gelaber. Gehen wir hier also gleich mit gutem Beispiel voran und gucken uns ruckzuck die aktuellen Verkaufscharts an: In den Geschäften wütet der weihnachtliche Konsumrausch mit unverminderter Brachialgewalt – da sind vier Neuzugänge ja ein vergleichsweise ziviles Ergebnis. Daß sich der fünfte Teil der Ultima-Saga aus dem Stand an die Spitze katapultieren konnte, wird niemanden verwundern. Besonders dann nicht, wenn man weiß, daß sich die Vorbestellungen für die (nun endlich erhältliche) Amigaversion schon seit Monaten in den Händlerbüros stapeln!
Kommen wir nun zu unserem Kontrastprogramm zu den hektischen Verkaufscharts, nämlich *Euren*, wie immer schön ausgewogenen und bewundernswert standhaften Lesercharts. Ihr habt Euch vom Weihnachtsrummel in keinster Weise anstecken lassen, geht unbeirrbar Euren Weg und begnügt Euch mit zwei Neuzugängen – und das sind beides alte Bekannte, nämlich „Unreal" und „Loom". Wir sind alle schon sehr gespannt, wann die neuen Mega-Hämmer „Ultima V" und „Powermonger" in den Lesercharts Einzug halten. Fest steht: Sobald sie mal drin sind, werden sie wohl kaum so schnell wieder wegzudenken sein...
Lassen wir unseren angewiderten Blick jetzt noch kurz über den Ramsch des Monats schweifen: OK, *Eure* Flops haben sich zwar in den letzten vier Wochen kaum geändert, sind aber mindestens so floppig wie unsere aktuellen – wir können uns also wieder Erfreulicherem zuwenden. Da wäre zum einen die Hitparade jener Spiele, die uns gerade (privat) die langen Winterabende versüßen, zum anderen unser monatliches Gewinnspiel. Auch hier gilt Altbewährtes: Schickt uns eine Postkarte mit Euren persönlichen Tops & Flops, schon seid Ihr bei der Verlosung von drei bunten Sammelordnern, sowie drei sagenhaften Games dabei. Nämlich:

1 x M1 Tank Platoon

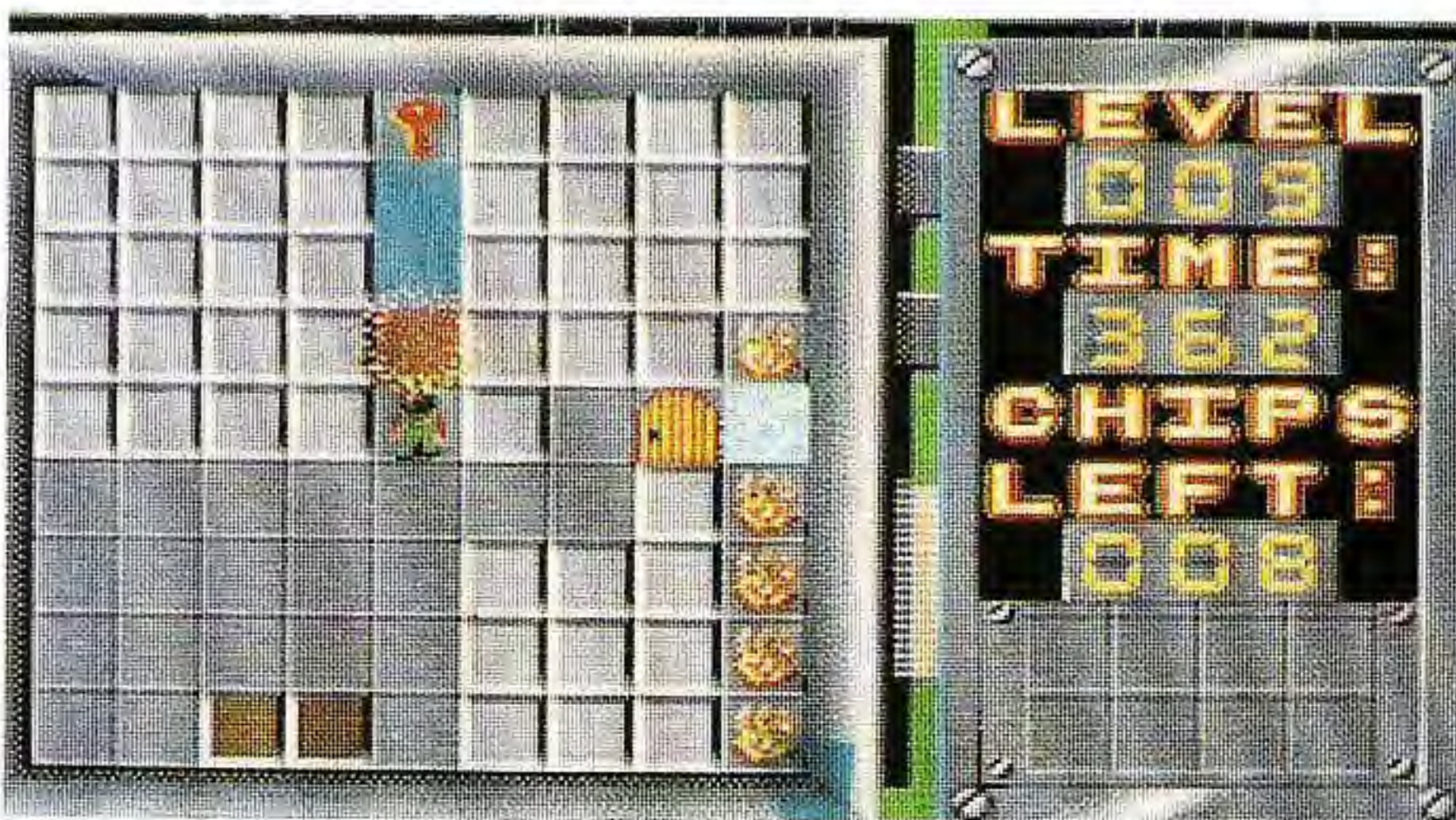
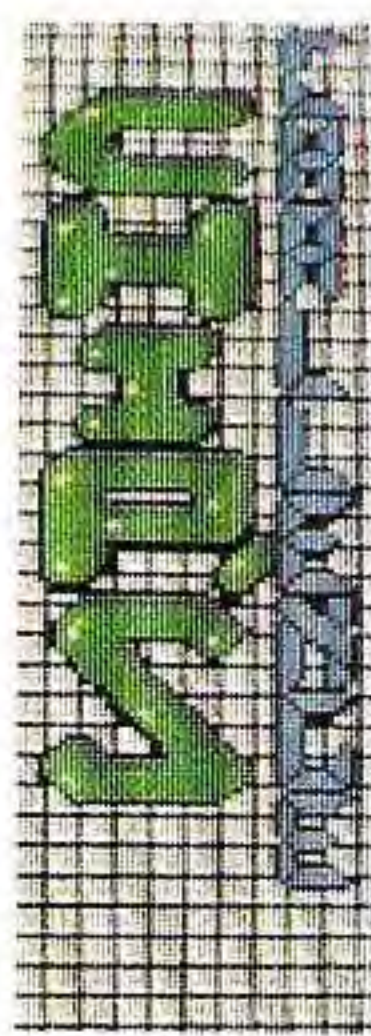
1 x Midnight Resistance

1 x Loom

Vergeßt bitte weder Euren Wunschgewinn anzugeben, noch Euren Absender, noch unsere Adresse! Letztere lautet:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Der Amiga Joker meint:
Chip's Challenge – am Amiga absolut konkurrenzlos!

Am Lynx hat die packende Mischung aus Denksport und Geschicklichkeit längst Kultstatus, jetzt ist der kleine Chip auch auf der „Freundin" unterwegs. Ein vorprogrammierter Hit?

In der Redaktion herrschte seltene Einigkeit: Wenn bei der Umsetzung keine gröberen Schnitzer passiert sind, steht uns ein Game ins Haus, auf das wir Amigianer schon lange warten! Warum? Nun, hier geht's einzig und alleine um Spielbarkeit, Grafik und Sound sind absolute Nebensache (und erreichen auch tatsächlich nicht einmal ganz Lynx-Niveau). In 144 Leveln muß Chip unter Zeitdruck jeweils eine bestimmte Anzahl von Computerchips einsammeln, will er die Aufnahmeprüfung in den „Bit Busters Club" bestehen. Dabei gilt es haufenweise Logik-Puzzels zu lösen, Gegnern auszuweichen, Labyrinthe zu erkunden, Fallen auszuschalten, Brücken zu bauen, und vieles mehr. Leben hat Chip übrigens unendlich viele. Jeder Level spielt sich anders als der vorangegangene, mal ist Köpfchen gefragt, mal Geschick. Und meistens braucht man beides!

Optisch bescheiden, aber spielerisch ein Überhammer!

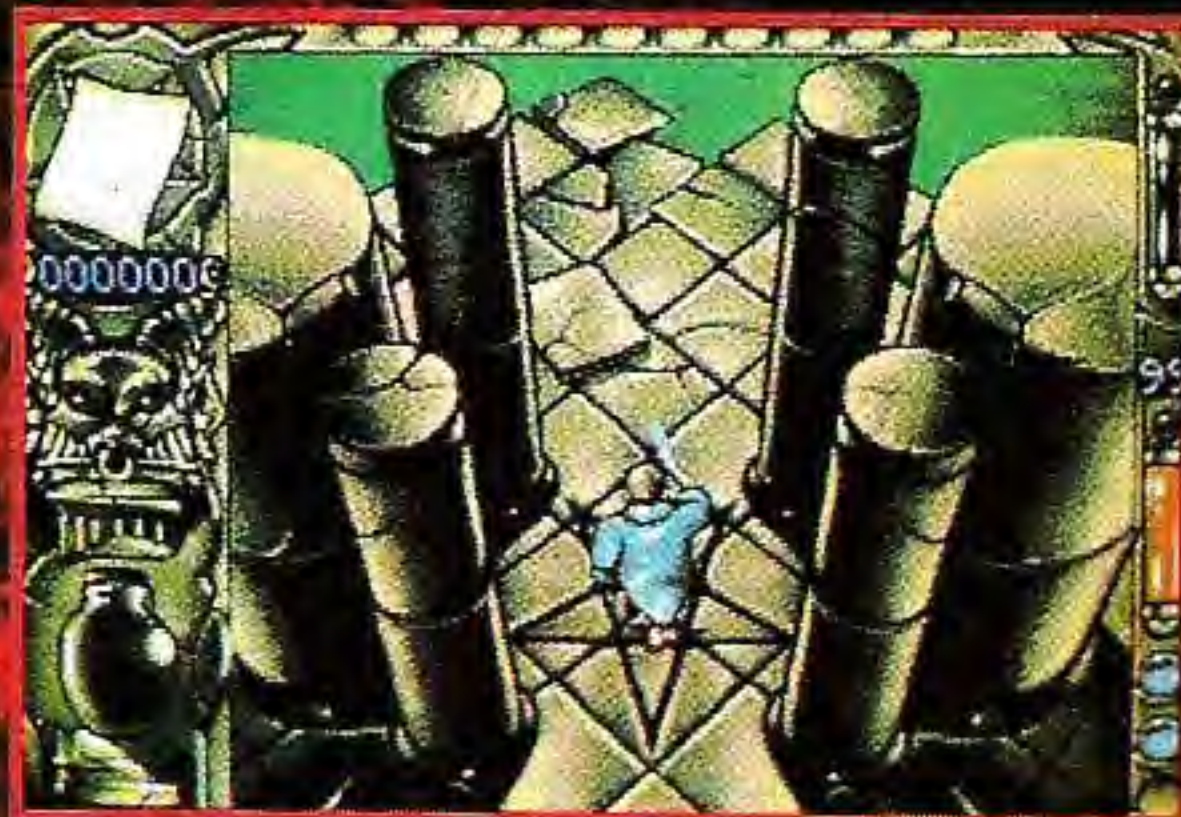
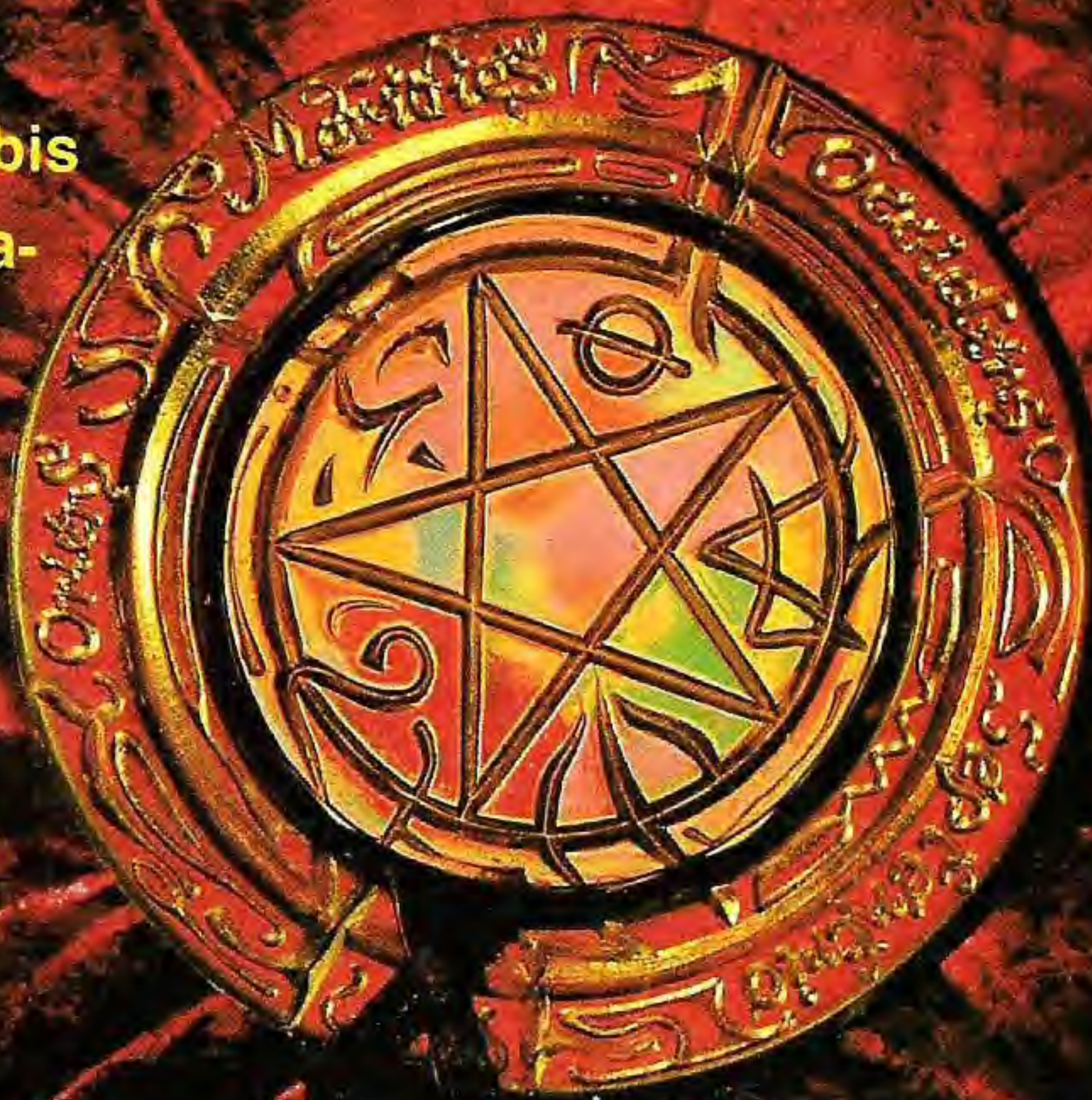
Die Level steigern sich wohltemperiert im Schwierigkeitsgrad, die ersten dienen nur zum Aufwärmen und bieten spezielle Felder, die das Prinzip erklären. Animation und Scrolling (ein Level ist mehrere Bildschirme groß) sind eher durchschnittlich, wichtiger ist, daß die (Stick-) Steuerung stimmt – und das tut sie. Chip's Challenge ist eines der fesselndsten Spiele überhaupt, ein naher Verwandter von „Castles of Dr. Creep" aus vergangenen 64er-Tagen. Gäbe es noch einen Zwei-Spieler-Modus, hätten wir uns schon fast die Einführung eines Megahits überlegen müssen ...! (ml)

Chip's Challenge

Grafik:	58%
Sound:	60%
Handhabung:	85%
Spielidee:	92%
Dauerspaß:	92%
Red. Urteil:	90%

Für Anfänger
Preis: noch offen
Hersteller: U.S. Gold
Bezug: noch offen

Spezialität: Pause und Abbruch-Funktion, Code nach jedem Level (identisch zum Lynx).

HIT

Wenn ein Flugzeug schon den Spitznamen „Warzenschwein" (Warthog) trägt, darf man sich keine fliegende Schönheitskönigin erwarten. Aber wenn ein Spiel der erste PC-Flugsimulator mit vollen 256 Farben war, sollte man sich auf dem „Grafikwunder" Amiga schon eine halbwegs ebenbürtige Umsetzung erwarten dürfen...

A-10 Tank Killer

Die Warzenschweine fliegen wieder!

Der Amiga Joker meint:
A-10 Tank Killer ist leichtverdauliche Kost für Simulations-Einsteiger.

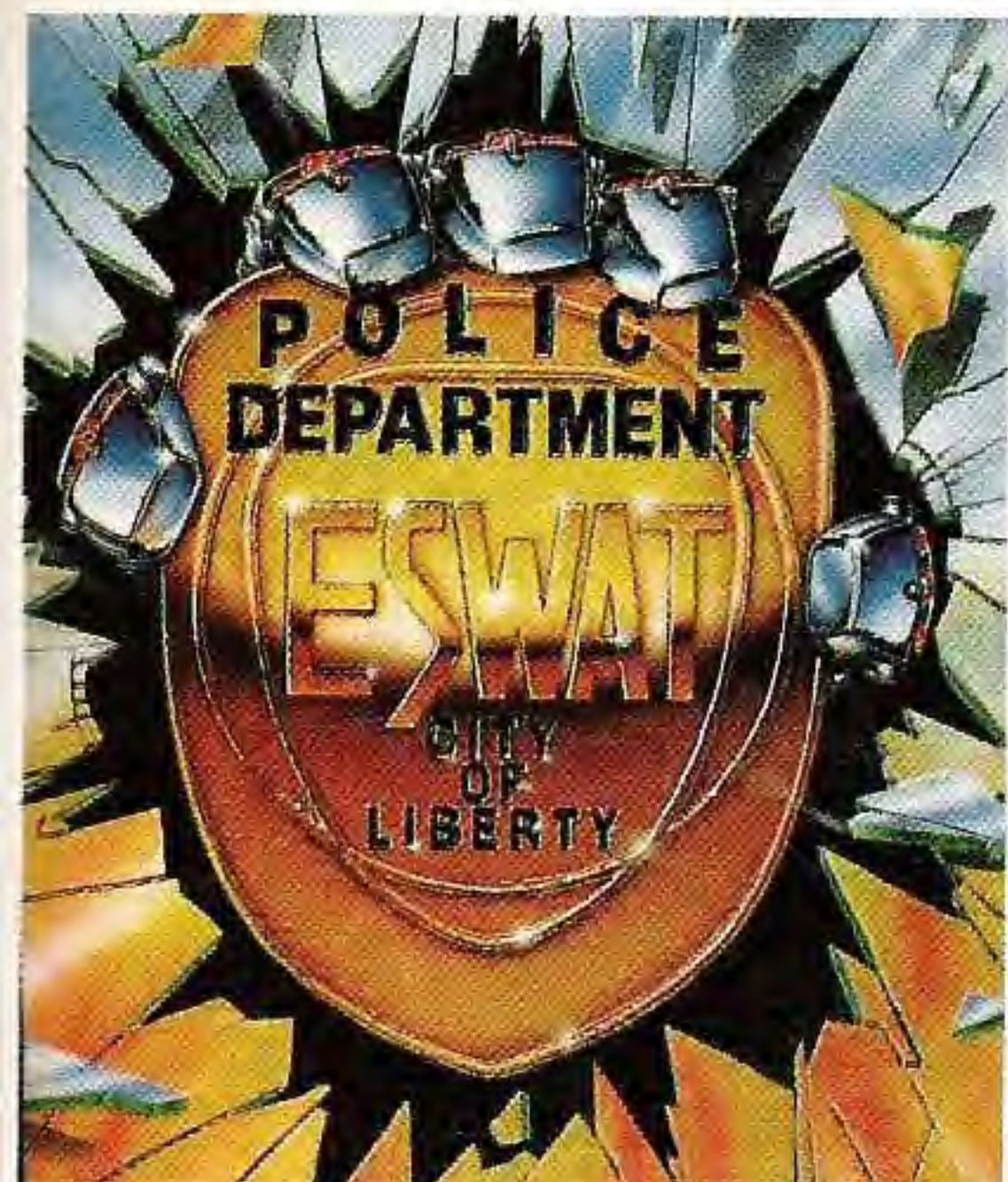
Den entzückenden Beinamen verdankt die A-10 ihrem Aussehen, das halt rein nach praktischen Gesichtspunkten ausgerichtet ist und nicht nach optischen. Und in der Praxis bestreitet die A-10 nun mal keine dramatischen Luftkämpfe in schwindelerregender Höhe wie z.B. eine F-16; stattdessen wird sie vor allem zur Unterstützung der Bodentruppen eingesetzt (ähnlich wie Hubschrauber). Dafür braucht der Vogel auch nicht besonders schnell zu sein – es genügt, wenn er haufenweise Bomben transportieren kann. Abgesehen von den rekordverdächtigen Mengen an Waffen, die in und an so einer A-10 Platz finden, hat dieses häßliche Entlein auch in punkto Stabilität ihren schnittigeren Kollegen einiges voraus: Wenn mal ein Motor ausfällt oder ein Flügel lahmt, fliegt man einfach mit dem beschädigten Rest weiter (Warzenschweine sind zäh!). Bei den Missionen wird zwar nur das Übliche geboten, dafür aber in akzeptabler Vielfalt: das obligatorische Training, Ausschalten von Bodenzielen (bevorzugt Panzer), Stellungen verteidigen und ein kompletter Kleinkrieg. Interessant dabei ist, daß man sich hier seine Lorbeeren weniger als Einzelkämpfer verdient, sondern meist mit anderen Piloten im Team arbeiten muß (Warzenschweine sind Herdentiere!). Der Schwierigkeitsgrad ist veränderbar bis hin zu einer unzerstörbaren A-10 – mit der man allerdings nicht in die Highscoreliste kommt. Die Benutzerführung ist einfach und übersichtlich gestaltet, trotz Steuerung über Joystick, Maus und Tastatur. Ebenso einfach läßt sich auch das Flugzeug selbst bedienen, was zwar sehr angenehm für Pilotenneulinge ist, aber nicht gerade für eine hohe Realitätsnähe spricht.

Das bisher Gesagte gilt genauso für die PC- wie die Amigaversion, aber was hat sich nun bei der Umsetzung auf unsere „Freundin" alles verändert? Nun, die Grafik hat etwas Federn lassen müssen und ist ein ganzes Stück langsamer geworden. Auf der niedrigsten Detailstufe ist das Tempo zwar noch erträglich, auf der höchsten aber unbeschreiblich lahm. Schade, denn der Flug läßt sich aus den verschiedensten Perspektiven beobachten, und es gibt einen ganzen Schwung digitalisierter Zwischenbilder. Da ist es auch wenig tröstlich, daß die Soundeffekte knackiger rüberkommen als auf dem PC-Piepser, zumal die gebotene Musik nicht gerade sehr aufregend ist. Alles in allem eine etwas enttäuschende Umsetzung dieses eigentlich ausgezeichneten Flugsimulators. Dennoch: Wer gerne mit einem handlichen und pflegeleichten Maschinchen durch die Lüfte segelt, ist bei A-10 Tank Killer ganz gut aufgehoben. (mm)

A-10 Tank Killer

Grafik:	74%
Sound:	69%
Handhabung:	84%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	61%
Red. Urteil:	74%

Variabel
Preis: ca. 110,– DM
Hersteller: Dynamix
Bezug: Funtastic

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt, die Highscoreliste wird abgespeichert. 1 MB erforderlich!

Ein Superbulle, halb Mensch und halb Kampfroboter, läuft mit gezogener Knarre durch die Stadt und ballert Verbrecher über den Haufen. Eine äußerst bleihaltige Idee! Nur leider nicht die von U.S. Gold . . .

Konkurrent Ocean schickte nämlich schon 1989 einen Roboterpolizisten auf Gangsterjagd. Das Game landete zwar am Index, war aber technisch wesentlich besser realisiert als Eswat! Nachdem das Intro bewundert und die fetzige Titelmelodie verklungen ist, kann das Feuerwerk losgehen: Der Cop steigt mit der Wumme in der Hand aus seinem Wagen und macht sich auf den Weg. Schon bald stürmen von links und rechts angriffslustige Punks und knüppelschwingende Skateboardfahrer heran, aus den Fenstern eröffnen Heckenschützen das Feuer. Unser Held ballert in alle Richtungen, bis die zwanzig Schüsse in seinem Magazin verbraucht sind – dann muß er entweder Patronen aufsammeln oder mit Karate weitermachen. Das alles findet zwar unter Zeitdruck statt, trotzdem übersteht selbst ein Anfänger den ersten Level mit Leichtigkeit, ebenso den zweiten und dritten! Erst im vierten Abschnitt, wo sich der brave Bulle endlich in einen stahlharten Polizeiroboter verwandelt, wird das Game plötzlich unspielbar schwierig. Da greifen dann bis zu vier Gegner gleichzeitig an, und zu allem Überfluß kann man die dringend benötigte Zusatzmunition oft nicht aufsammeln.
Die Grafik wirkt stellenweise laienhaft, das Scrolling ruckelt, und der Cop bewegt sich mit der Grazie eines schwangeren Känguruhs. Abgesehen vom passablen Sound ist Eswat also eine Enttäuschung auf der ganzen Linie – gar kein Vergleich mit dem angeblich jugendgefährdenden Vorbild. (C. Borgmeier)

Robobobbys unehelicher Bruder . . .

Eswat

Grafik:	44%
Sound:	63%
Handhabung:	50%
Spielidee:	16%
Dauerspaß:	28%
Preis/Leistung:	25%
Red. Urteil:	28%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: U.S. Gold
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Zwei-Spieler-Simultanmodus, zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt.

Strider II

Vor gut einem Jahr beorderte U.S. Gold den Säbelschwinger zum Kreml, jetzt hat der Osten als Feindbild endgültig ausgedient. Also wurde die Action kurzerhand auf einen fernen Planeten verlegt.

Womit auch schon geklärt wäre, warum der neue Strider-Schriftzug (wenigstens auf der Packung) ohne das umgedrehte R auskommt. Weil aber nur ein richtig geschriebenes R als Neuerung ein bißchen arg kümmerlich ist, hat unser Striderle jetzt eine Laserwumme dabei und kann sich sogar kurzfristig in einen schier unbesiegbaren Roboter verwandeln! Klar, wer fliegt schon auf einen fremden Planeten und nimmt nur sein Küchenmesser mit? Noch dazu, wenn es dort von Terroristen, Killerrobotern und bösartigen Mutanten nur so wimmelt...
So kämpft sich der Held also fünf Level weit durch routiniert gestylte SF-Landschaften voller Plattformen und Lifte, tankt durch's Aufsammeln entsprechender Symbole Energie nach und killt alles, was sich bewegt. Immer noch kann der Junge recht gut klettern und hübsche Salti springen. Leider gibt es aber noch viel mehr Gemeinsamkeiten mit Teil I, sogar eindeutig *zu* viele: Der Rahmen mit den Energiebalken ist praktisch der selbe, die (an sich recht gelungenen) Animationen der Spielfigur haben sich kaum geändert, das Scrolling ruckelt immer noch leicht, und den Sound (Musik und spärliche FX) hat man gar 1:1 übernommen!
Die Stickabfrage geht soweit in Ordnung, auch ist es kein Leichtes, die fünf Bildschirmleben beisammenzuhalten. Somit ist Strider II zwar ein recht ansprechendes Actiongame, aber ein bißchen mehr „Modellpflege" hätte sicher nicht geschadet... (ml)

Altes Game in neuem Look

Streidy kann jetzt auch auf Robby machen..

Strider II

Grafik:	74%
Sound:	64%
Handhabung:	72%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	65%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: U.S. Gold
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Viersprachige, teilweise völlig falsche Kurzanleitung, keine speicherbaren Highscores.

Golden Axe

Auf Segas Master-Konsole war das Hack & Slay Spektakel ja ein ziemlicher Flop, die Mega Drive Version konnte dann schon eher überzeugen. Was erwartet uns nun am Amiga – Barbaren-Power oder kalter Kaffee?

Nun, als erstes erwartet uns die übliche Rechtfertigung für's Schlachtfest: Darth Adder, hauptberuflicher Oberschurke und Bösewicht, hat den König samt Töchterchen in sein gar finsteres Versteck verschleppt. Der Spieler hat die Wahl zwischen drei glorreichen Helden, um die Regentenfamilie wieder ans Tageslicht zu zerren. Da wäre ein schwertschwingender Muskelprotz, ein bärtiger Wikinger mit Streitaxt und eine vollbusige Amazone. Alle verfügen über eine (nur optisch) andere Zauberkraft, die sich durch das Einsammeln von Tränken mehrmals aufrüsten läßt, und dann wie eine Smartbomb eingesetzt wird. Weiters tauchen im Spielverlauf Gegner auf exotischen Reittieren auf, wenn man sich so einen Drachen unter den Nagel reißt, erleichtert das die Metzelarbeit ungemein! Golden Axe hat dem anspruchsvollen Barbaren einiges zu bieten: Schöne Backgrounds, riesige Sprites, sehenswerte Animationen, ordentlichen Sound und ein erträgliches Horizontalscrolling. Leider währt die Freude nicht sehr lange, denn das Game ist so simpel, daß die drei Bildschirmleben einem erfahrenen Monsterkiller genügen, um die sechs Level gleich beim ersten Anlauf durchzuspielen – meist reicht es, sich in der Nähe des Gegners zu plazieren und den Feuerknopf ein bißchen zu bearbeiten! Schade, denn besonders im Zwei-Spieler-Simultanmodus ist die Klopperei ganz lustig... (C.Borgmeier)

Sieht gut aus, ist aber ein kurzes Vergnügen...

Golden Axe

Grafik:	84%
Sound:	70%
Handhabung:	80%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	44%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	56%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Virgin
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Keine Punkte, daher auch keine Highscores. Unterschiede zum Mega Drive: Ein Level weniger, keine Continues, der Battle-Modus (Duelle) fehlt.

Narco Police

Viel Blut um nichts

Drogen beherrschen die Welt, zumindest im Jahre 2003. Um dem Problem Herr zu werden, greift man auf ein altbewährtes Rezept zurück: Eine polizeiliche Eliteeinheit wird gebildet, jahrelang trainiert und schließlich zum Hauptquartier der Rauschgiftmafia geschickt...

Und hier beginnt auch schon Deine Aufgabe als frischgebackener Drogenbekämpfer: Das Hauptquartier befindet sich auf einer Insel und ist zudem nur durch ein gut gesichertes Labyrinthsystem zu erreichen. Du befehligst drei Gruppen von je fünf Leuten (die Jungs sind natürlich schwerstens bewaffnet, z.B. mit MPs und diversen Granatwerfern) und sollst das Rauschgiftlabor im Zentrum der Anlage in die Luft sprengen. Auf dem Screen zu sehen ist von der ganzen Elitetruppe aber immer nur ein Mann, den man (von hinten) dabei beobachten kann, wie er sich durch die Gänge kämpft.

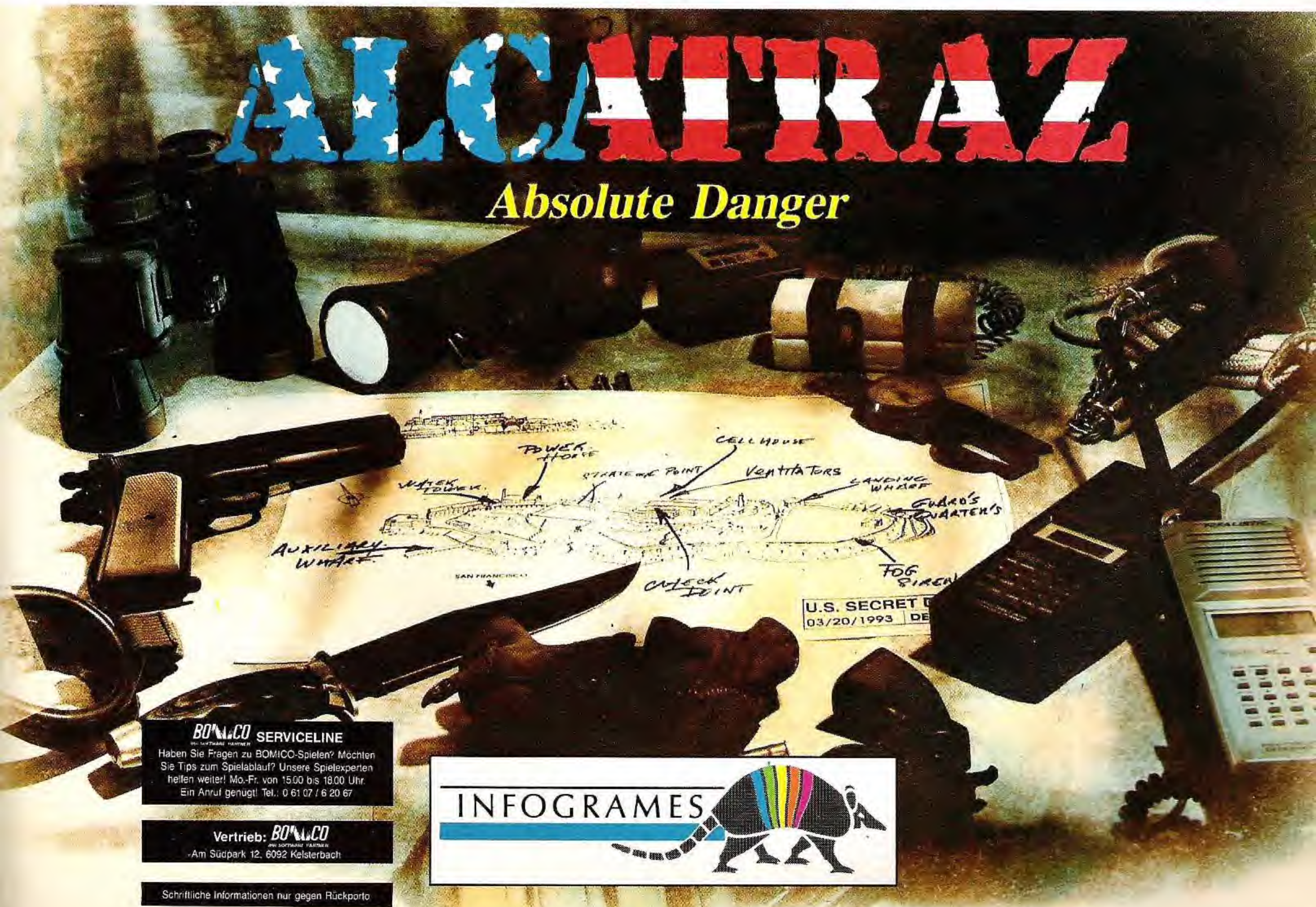
Was die Präsentation betrifft, macht Narco Police anfangs einen wirklich vielversprechenden Eindruck; das fängt beim Titelbild (einem romantischen Sonnenuntergang) an und geht weiter über das Waffenmenü und die Übersichtskarte der Insel mit den verschiedenen Tunneleingängen. Doch sobald die Geschichte richtig losgeht, folgt auch schon die große Ernüchterung: Der Drogenbulle schleicht langsam und ruckelnd dahin, die Soundeffekte bieten praktisch keinerlei Abwechslung, und die Joysticksteuerung spricht so schlecht an, daß es eine Zumutung ist. Zudem muß man immer wieder auf die Tastatur zurückgreifen, z.B. um eine andere Waffe zu aktivieren. Mit so haarsträubenden Methoden kann man gegen die Drogenmafia einfach nicht gewinnen! (wh)

Mehr Blut als gut...

Narco Police

Grafik:	67%
Sound:	52%
Handhabung:	25%
Spielidee:	43%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	21%
Red. Urteil:	23%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Dinamic
Bezug: Rushware

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt, keine Save-Option, mäßige deutsche Anleitung.

Tower FRA

Der Amiga Joker meint:
Abenteuer Airport: Thalions Lotsensimulation ist spitze!

Singt die Nationalhymne ab, Leute! Hißt die Flaggen und küßt Euer Kohl-Bild, es gilt ein kleines Meisterwerk zu feiern – und deutsche Programmierer haben es vollbracht!

Vier hübsche Flughäfen warten in dieser gelungenen Airport-Simulation auf einen neuen Lotsen, der all den kleinen Flugzeugen zeigen darf, wo's langgeht. Bei den Lotsenjobs wird unterschieden zwischen Überflug-, Anflug-, Abflug- und Towerkontrolle. Schwierigkeitsgrade gibt's auch in rauhen Mengen, allerdings sind sie nicht frei wählbar (eher Erfahrungslevel). Zu sehen ist während des gesamten Spiels ein Radarschirm, der (etwas) größer als der Screen ist und sich durch einfaches Hin- und Herbewegen der Maus verschieben läßt. An seinem linken Rand ist ein Kontrollstreifen mit den wichtigsten Daten der einzelnen Flüge; rechts befindet sich eine kleine Tastatur, über die man verschiedene Informationen einholen und die Darstellung auf dem Radarschirm verändern kann. So ausgerüstet macht man sich an die schweißtreibende Aufgabe, Flüge zu koordinieren, sichere Starts und Landungen zu produzieren etc.. Mit wachsender Erfahrung klettert man die Karriereleiter nach oben, aber auch die Anforderungen steigen: Es kommen Finessen wie Militärflüge, Schlechtwettergebiete und sogar Entführungen ins Spiel.
Die Grafik ist naturgemäß nicht aufregend anzusehen, aber technisch sauber gemacht. Die Maussteuerung ist präzise, der Sound bietet gar eine (englische) Sprachausgabe, und die Sache spielt sich verdammt gut. Bleibt eigentlich bloß zu wünschen, daß bald Data-Disks mit noch chaotischerem Luftverkehr erscheinen! (wh)

So sieht ein Radarschirm aus!

Tower FRA

Grafik:	40%
Sound:	66%
Handhabung:	71%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	80%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Thalion
Bezug: Joysoft

Spezialität: 1MB erforderlich, kein Kopierschutz, Abfrage aus dem (ausgezeichneten) Handbuch. Nur eine Speichermöglichkeit.

Wolfpack

Die PC-Besitzer haben sie schon letztes Jahr angefallen, jetzt sind wir Amigianer an der Reihe: Novalogics „Wolfsrudel" sind zwar etwas langsam, aber dafür sehr ausdauernd!

Wolfpack war der Spitzname für die deutschen U-Boot-Geschwader im Zweiten Weltkrieg. Trotzdem ist das Spiel keine reine U-Boot-Simulation, denn man kann hier auch für die Gegenseite, also die alliierten Zerstörer, in den Kampf ziehen. Wie immer man sich auch entscheidet, es sind stets dieselben zwölf (abwechslungsreichen) Missionen. Vom Aufbau her ist das Game mit „688 Attack Sub" verwandt: Es gibt einen Hauptscreen, über den sich praktisch alles machen läßt, was es während des Spiels zu tun gibt. Dementsprechend einfach ist die Handhabung, selbst unerfahrene „Simulanten" finden sich hier sehr schnell zurecht.
Die stille Jagd im tiefen Wasser macht auch durchaus Spaß, jedenfalls bis man die zwölf Missionen durch hat. Dann läßt die Motivation aber doch deutlich nach; man kann zwar zu zweit spielen (nur nacheinander und nicht per Modem) und eigene Missionen entwerfen, aber auf Dauer ist das halt ein bißchen wenig. Bei „Silent Service 2" darf man z.B. eine richtige Kapitänskarriere machen, hier werden nicht einmal die erzielten Scores gespeichert. Auch die Umsetzung hätte etwas besser ausfallen können, sowohl Grafik als auch Sound sind gegenüber der PC-Version (mit VGA und Adlib) schlechter geworden anstatt besser. Trotzdem: Wer eine leicht handhabbare U-Boot-Simulation sucht und nicht auf „Silent Service 2" warten will, sollte hier ruhig mal einen Blick durchs Periskop riskieren. (mm)

So sieht's im Zerstörer aus

Voll ins Schwarze!

Wolfpack

Grafik:	77%
Sound:	59%
Handhabung:	82%
Spielidee:	73%
Dauerspaß:	65%
Preis/Leistung:	67%
Red. Urteil:	69%

Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Novalogic/Mirrorsoft
Bezug: Funtastic

Spezialität: Mindestens 1MB erforderlich, deutsche Anleitung, Installation auf Festplatte möglich.

Death Trap

Wenn's draußen regnet, der Video kaputt ist und einem sonst nichts Besseres einfällt, könnte man ja mal wieder einen stattlichen Recken auf seiner gefahrvollen Expedition durch ein Höhlensystem begleiten . . .

Besagter Recke heißt Abi und stellt sich zu Beginn in einem wirklich tollen Intro vor: Zu stimmungsvoller Musik zieht der Held in feinstem Parallaxscrolling Richtung hereinbrechende Dämmerung. Im Spiel selbst muß man auf musikalische Untermalung verzichten und sich mit durchschnittlichen Sound-FX zufrieden geben. Neben viel Bumm Bumm und Türenquietschen gibt's da z.B. das Piepsen eines Vogels zu hören – falls man einen hat. Falls nicht, bekommt man ihn über ein Menü, das per Leertaste aufgerufen wird. Neben dieser Fantasyversion eines Satelliten gibt's da noch so nette Sachen wie einen Feuerball, Schutzschilder oder Heilung für die Wunden. Allerdings nur, wenn Abi zuvor ein paar der Fläschchen aufsammelt, die manche der erlegten Gegner hinterlassen.

Zeig's ihnen, Abi!

So dringt man also immer tiefer ins feudal möblierte Dungeonsystem ein, freut sich über die gut animierten Monster und das gelungene Scrolling, öffnet da und dort eine Truhe und wundert sich, daß ein so kleines Sprite wie unser Abi so hoch springen kann. Ansonsten ist Death Trap ziemlich schwer, was zum einen an den vielen Fallen liegt (die man sich gut merken sollte), zum anderen an der Steuerung, die zwar nicht schlecht ist, aber etwas gewöhnungsbedürftig. Summa sumarum: eine grundsolide Sache – wenn man Jump & Run Games mag, gerne Karten zeichnet und ein gutes Gedächtnis hat! (H.W.Raabe)

Death Trap

Grafik:	79%
Sound:	56%
Handhabung:	67%
Spielidee:	48%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	64%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Anco
Bezug: Funtastic

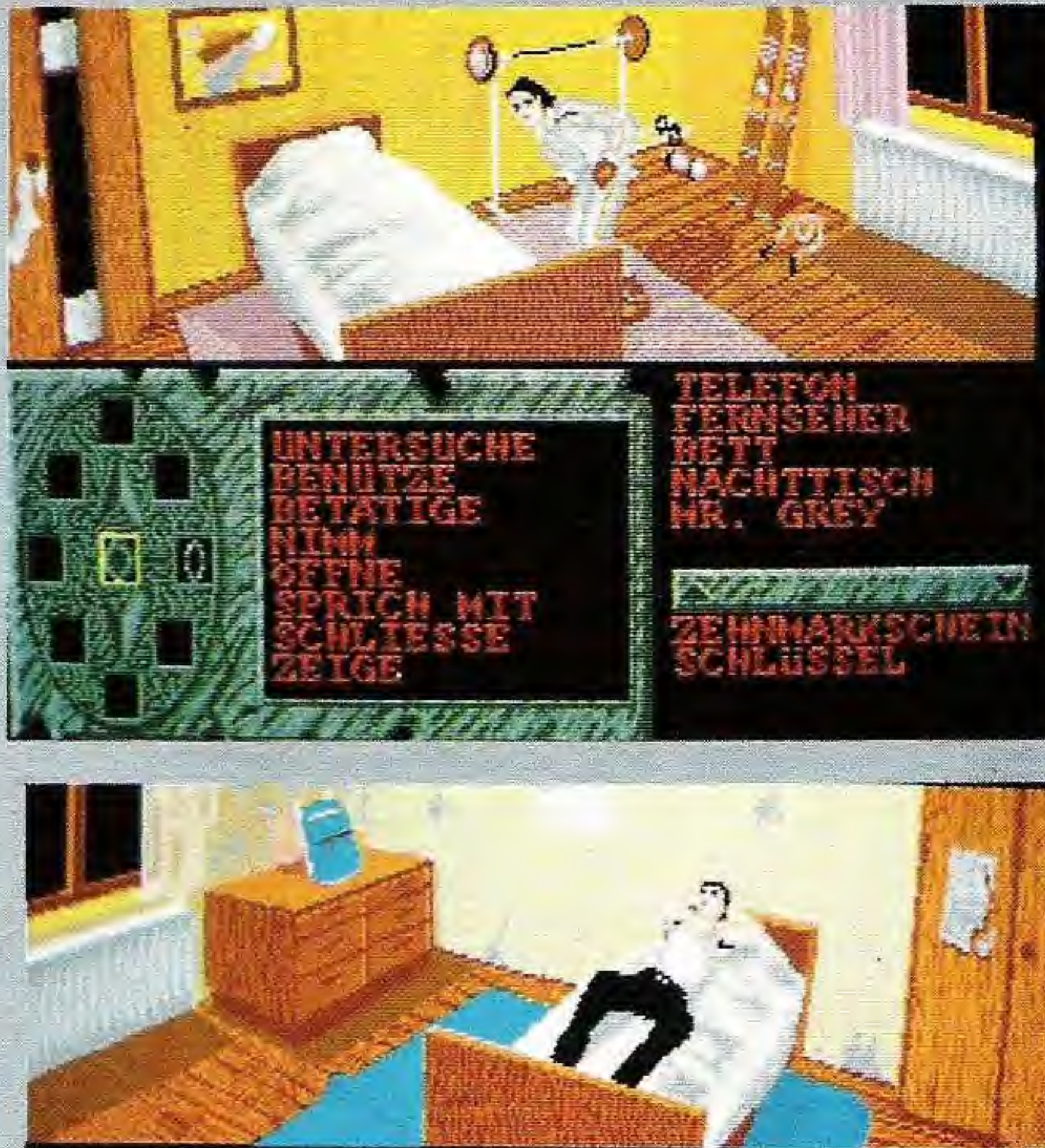
Spezialität: Englische Anleitung, Continue-Option, Highscores werden nicht gesaved. Wenn der Held stirbt, dann tut er das ziemlich unappetitlich!

Crime Time

Der Amiga Joker meint:
Crime Time – ein bedienungsfreundliches Adventure voll schrägem Humor.

Wer sagt da, daß gute Kriminal-Adventures eine bierernste Angelegenheit sein müssen? Niemand? Eben. Und schon garnicht die Jungs von Starbyte...

...deren Held liegt nämlich gleich zu Beginn des Spiels stockbesoffen in seinem Hotelbett – was ja schonmal ein recht vielversprechender Anfang ist! Reiner, so heißt unsere (unfreiwillige) Spürnase, wird mittels eines Richtungskreuzes gesteuert. Außerdem findet man am Screen eine Liste von Verben und Gegenständen, sowie das Inventory. Der Rest ist ein Kinderspiel: Mit der Maus wird ein Verb und dann der entsprechende Gegenstand angeklickt, schon ist eine Aktion eingeleitet! Da Reiner, wie gesagt, ein wenig über den Durst getrunken hat, sieht man das Geschehen aus einer schrägen Perspektive – aber auch ein wankender Held ist ja immer noch ein Held. Diese Art von Humor zieht sich durch das gesamte Game, besonders die (deutschen) Textausgaben sind manchmal ganz schön harter Tobak! Wer mit deftigen Sprüchen nichts im Sinn hat, sollte sich lieber nach einem anderen Adventure umsehen...

Andererseits liegen gerade Abenteuer-Frischlinge bei Crime Time goldrichtig, denn nicht nur die Bedienung ist einfach gehalten, auch die Rätsel werden den Einsteiger nicht überfordern. Grafisch hingegen ist nicht gerade der Bär los: viele Bilder bestehen nur aus eintönig gefärbten Flächen – eine ziemlich trostlose Angelegenheit. Was den Sound angeht, können wir uns leider noch kein Urteil erlauben, der war in unserer Testversion noch nicht ganz fertig. (C.Borgmeier)

Crime Time

Grafik:	48%
Handhabung:	88%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	70%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	70%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Starbyte
Bezug: Bomico

Spezialität: Bis zu neun Spielstände können abgespeichert werden, die Verkaufsversion soll auch eine Option für HD-Installation enthalten.

Time Race

Normalerweise haben Tüftelspiele trotz bescheidener Grafik einen hohen Unterhaltungswert. Mit dem „Zeitrennen" hat Loriciel nun auf eindrucksvolle Art bewiesen, daß Knobelgames durchaus auch häßlich *und* langweilig sein können...

Das Unheil beginnt schon mit dem hoffnungslos unscharfen Titelbild; leider handelt es sich dabei nicht um einen einzelnen Ausrutscher – die gesamte Grafik erreicht mit Ach und Krach das Niveau eines Toiletten-Graffities! Schauen wir uns also lieber das Spielprinzip an: Im Bildvordergrund befindet sich ein rechteckiges graues Feld, in dem man mit dem Joystick dreieckige Puzzlestücke zusammensetzen muß. Nun sind die Hintergründe nicht nur scheußlich, sondern auch animiert; diese Animationen bestimmen das Zeitlimit – sobald die Sprites ihr Ziel erreicht haben (z.B. Neandertaler, die in ihre Höhle wollen) schlägt die Stunde der Wahrheit. Verschiedenfarbige Dreiecke haben zudem unterschiedliche Eigenschaften, manche halten z.B. kurzfristig die Animationen an. Hat man genügend Teile beieinander, verschwindet das Feld, und die Hintergrundgrafik darf in ihrer ganzen Häßlichkeit bewundert werden...

Eigentlich wäre die Idee ja gar nicht so übel, aber die Programmierer haben sich wirklich alle Mühe gegeben, sie so schlecht wie irgend möglich umzusetzen. Das Game ist nicht nur eine Beleidigung für Augen und Ohren, auch die Steuerung reagiert reichlich träge, und die ganze Geschichte währt nur kümmerliche 15 Level lang. Ein ziemliches Trauerspiel also, und das zu einem unverschämt hohen Preis! Quo vadis Loriciel? (C.Borgmeier)

Hübsch häßlich, nicht?

Time Race

Grafik:	22%
Sound:	37%
Handhabung:	38%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	31%
Preis/Leistung:	22%
Red. Urteil:	31%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Loriciel
Bezug: Rushware

Spezialität: Zwei Disketten (wofür bloß?), am Ende jedes Spielabschnitts erhält man einen Levelcode.

Dieser Januar wird noch als der „Monat der Autorennspiele" in die Softwaregeschichte eingehen – so viele wie diesmal hatten wir selten im Heft! Zwei davon sind sich so ähnlich, daß wir es uns nicht verkneifen konnten, sie doch mal um die Wette rasen zu lassen...

Nitro vs. Jupiter's Masterdrive

Noch befinden sich die beiden Testkandidaten in den Boxen, und die Redaktionspiloten nehmen letzte Checks vor, aber schon kristallisiert sich ein klarer Favorit heraus: Während Jupiter's Masterdrive in einer 08/15-Schachtel daherkommt, glänzt Nitro mit einer gediegenen Psygnosis-Box. Kurz vor der Startlinie verschieben sich die Gewichte wieder leicht zugunsten von Jupiter wegen der etwas kürzeren Ladezeit (aber wirklich nur leicht, denn das Intro von Nitro ist schon sehenswert). Dann kommen die ersten Auswahlscreens, und hier hat Nitro dank seiner besseren Ausstattung erneut die Nase vorn: Es können drei Spieler mitmachen (einer mit Tastatur), und sie haben die Wahl zwischen verschiedenen Autos; die Jupiter-Fahrer müssen sich dagegen mit einem Zwei-Spieler-Modus bescheiden, bekommen das Rennen dafür aber auf einem Splitscreen zu sehen. Jetzt geht's in die erste Kurve – beide lassen sich gut und flüssig lenken, wobei auffällt, daß die Steuerung von Jupiter praktisch identisch mit der von „Supercars" ist. Von Runde zu Runde kann Nitro seinen Vorsprung immer weiter ausbauen: 30 lange und abwechslungsreiche Strecken mit vielen coolen Extras (sogar Nachtfahrten sind möglich) stehen gegen 18 eintönige Jupiter-Kurse. Und nur bei Nitro kann man sein Gefährt nach der Fahrt noch besser ausrüsten, womit endgültig feststeht, daß Psygnosis den Sieger stellt!

Bei der abschließenden technischen Einzelwertung wird der Klassenunterschied zwischen den beiden Games vielleicht noch deutlicher. Die Grafik von Nitro ist wesentlich schöner, bunter und detailreicher, nur das Scrolling ruckelt ein ganz klein wenig. Jupiter scrollt zwar tadellos, aber das allein genügt halt nicht! Beim Sound genau dasselbe Bild: Hier gute Musik und knackige Effekte, dort nur (gehobener) Durchschnitt. Nitro ist also ganz klarer Sieger, aber Jupiter's Masterdrive hat einen durchaus ehrenvollen zweiten Platz herausgefahren. Weil es relativ leicht ist, und vor allem natürlich wegen seines Splitscreens kann man Anfängern, die gerne zu zweit fahren, durchaus ein Proberündchen damit empfehlen. Der unangefochtene Champion in der Klasse „Rennen aus der Vogelperspektive" heißt ohnehin nach wie vor „Supercars", daran hat auch dieses Duell nichts geändert... (mm)

Nitro – Jupiter's Masterdrive

Grafik:	74% – 65%
Sound:	80% – 70%
Handhabung:	77% – 77%
Spielidee:	61% – 44%
Dauerspaß:	78% – 66%
Preis/Leistung:	82% – 64%
Red. Urteil:	78% – 65%

Für Fortgeschrittene – Anfänger
Preis: ca. 64,– bzw. 89,– DM
Hersteller: Psygnosis – UBI Soft
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Gilt für beide Games: Eine Disk, kein Highscore-Save, kurze deutsche Anleitung

Schadenfreude ist bekanntlich die schönste Freude! Wer sich gerne in dieser Hinsicht auslebt, kann nun endlich „Spy vs. Spy" beiseite legen – Image Works hat für Nachschub gesorgt!

Wer anderen eine Grube gräbt...

Flip it & Magnose

Der Amiga Joker meint:
Flip it & Magnose – ein wahrhaft diebisches Vergnügen!

Bei diesem Hüpf- und Sammelspiel muß man in sechs vertikal scrollenden Plattformlandschaften Wasservorräte zusammentragen. Leider wird das kühle Naß von den Einheimischen streng bewacht – ohne Bestechung geht garnix! Da gibt es z.B. einen Gorilla, der mit Nüssen um sich wirft. Hat man aber einen Nußknacker ergattert und legt ihn in seiner Nähe ab, mampft er überglücklich seine Nüsse, und man erhält das kostbare Wasser. Jeder Level wird nach diesem Grundprinzip bewältigt. Leider weiß das auch Magnose, der befindet sich nämlich ebenfalls auf Wassersuche. Ganz klar, daß da ein heißer Wettstreit auf dem gesplitteten Screen angesagt ist – vor allem, wenn sich hinter Magnose kein fieses Elektronengehirn, sondern ein noch fieseres Mitspielerhirn verbirgt! Denn man kann seinem geschätzten Gegner die entzückendsten Fallen stellen: Das Arsenal reicht von Elektroschocks über Klebstoff bis zur hinterhältigen „Feuertherapie". Zu sehen sind diese Fallen allerdings nicht, wer kein gutes Gedächtnis hat, geht sich oft genug selbst auf den Leim! Flip it & Magnose ist ein liebenswert bösartiges Plattformspielchen, das vor allem zu zweit viel Laune macht. Grafik und Animationen sind zwar nicht gerade eine Augenweide, dafür klingt der Sound ganz flott. Kein Jahrhundertspiel, aber Freunde des Genres werden es bestimmt zu schätzen wissen! (C. Borgmeier)

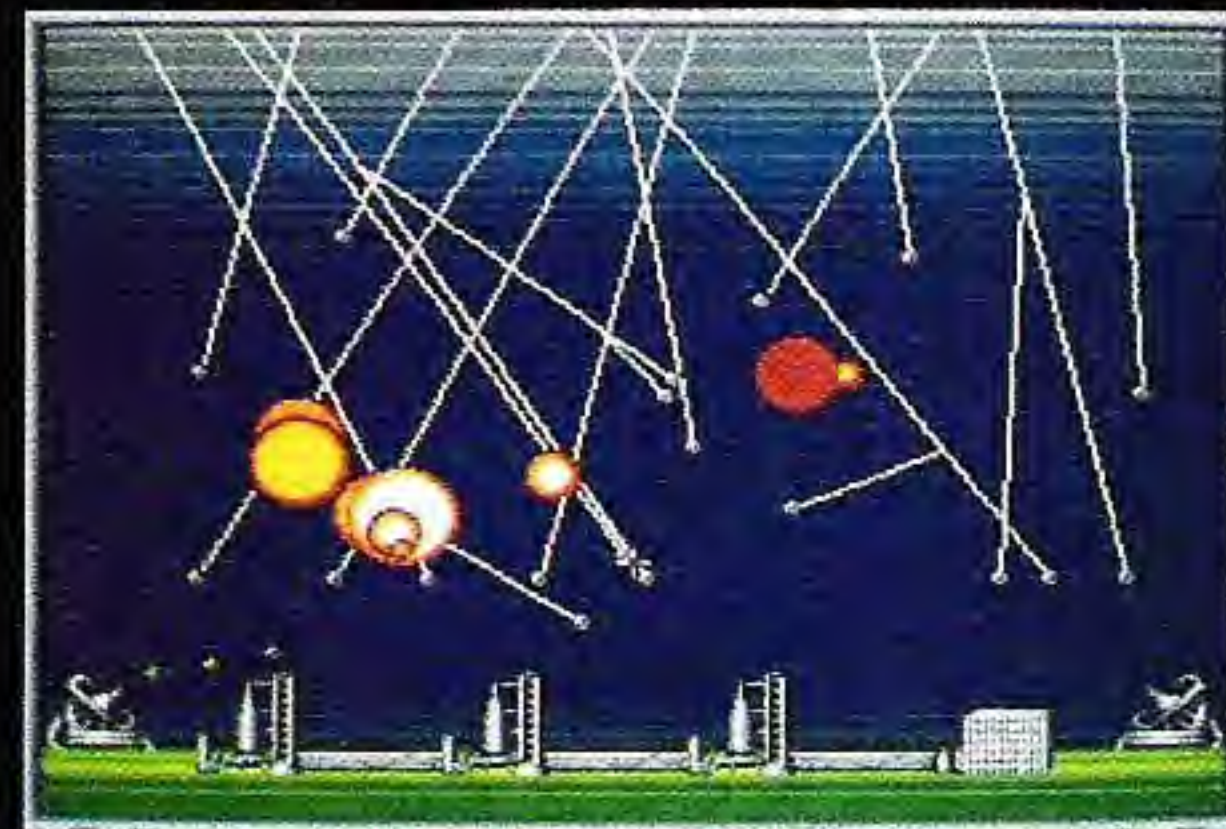
Flip it & Magnose

Grafik:	61%
Sound:	72%
Handhabung:	76%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	72%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Image Works
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Im witzigen Auswahlmenü kann zwischen Musik und FX gewählt werden, die Highscores werden leider nicht gesaved.

Der Hauptscreen

Städte verteidigen auf PD ist kaum schöner...

The Final Conflict

Wie immer man zu sogenannten Konfliktsimulationen auch stehen mag – auf „Meisterwerke" wie das neueste Sandkastenspiel von Impressions kann selbst der härteste Betonkopf leichten Herzens verzichten...

Wenigstens bleibt uns hier mal die pseudo-historische Hintergrundgeschichte erspart: Es geht einfach nur darum, irgendwo auf der Welt einen Krieg anzuzetteln, wobei der Computer den Part des Gegners übernimmt. Im Anfangsmenü wird die gewünschte Konfliktregion und das angestrebte Ziel (Gegner zerstört oder die ganze Welt unterworfen) festgelegt. Anschließend pickt man sich auf dem Hauptschirm, einer stilisierten Weltkarte, mit der Maus ein paar Länder heraus und schickt seine Truppen und/oder Raketen dorthin. Zwei weitere Screens zeigen die wichtigsten Daten der einzelnen Länder und die Flugbahnen der Raketen. Schließlich gibt es noch einen Clone des vorsintflutlichen „City Defence" als (Arcade-) Zusatzspiel – unglaublicherweise sieht das Ding noch älter aus, als sein betagtes Vorbild!
Und das war's dann auch schon im wesentlichen: Die Anleitung erzählt zwar noch einiges über Wirtschaft, Diplomatie und Spionage, aber davon ist im eigentlichen Spiel herzlich wenig zu bemerken. Die meiste Zeit sitzt man einfach bloß da und wartet darauf, daß einem der Computer mitteilt, wie's denn gerade steht. Abgerundet wird diese einfallslose, langweilige und hoffnungslos überholte Kriegsspielerei durch mäßige Grafik, magere Soundeffekte und eine ziemlich umständliche Handhabung. Nö, da bleiben wir doch lieber friedlich... (wh)

The Final Conflict

Grafik:	33%
Sound:	22%
Handhabung:	35%
Spielidee:	11%
Dauerspaß:	18%
Preis/Leistung:	19%
Red. Urteil:	18%

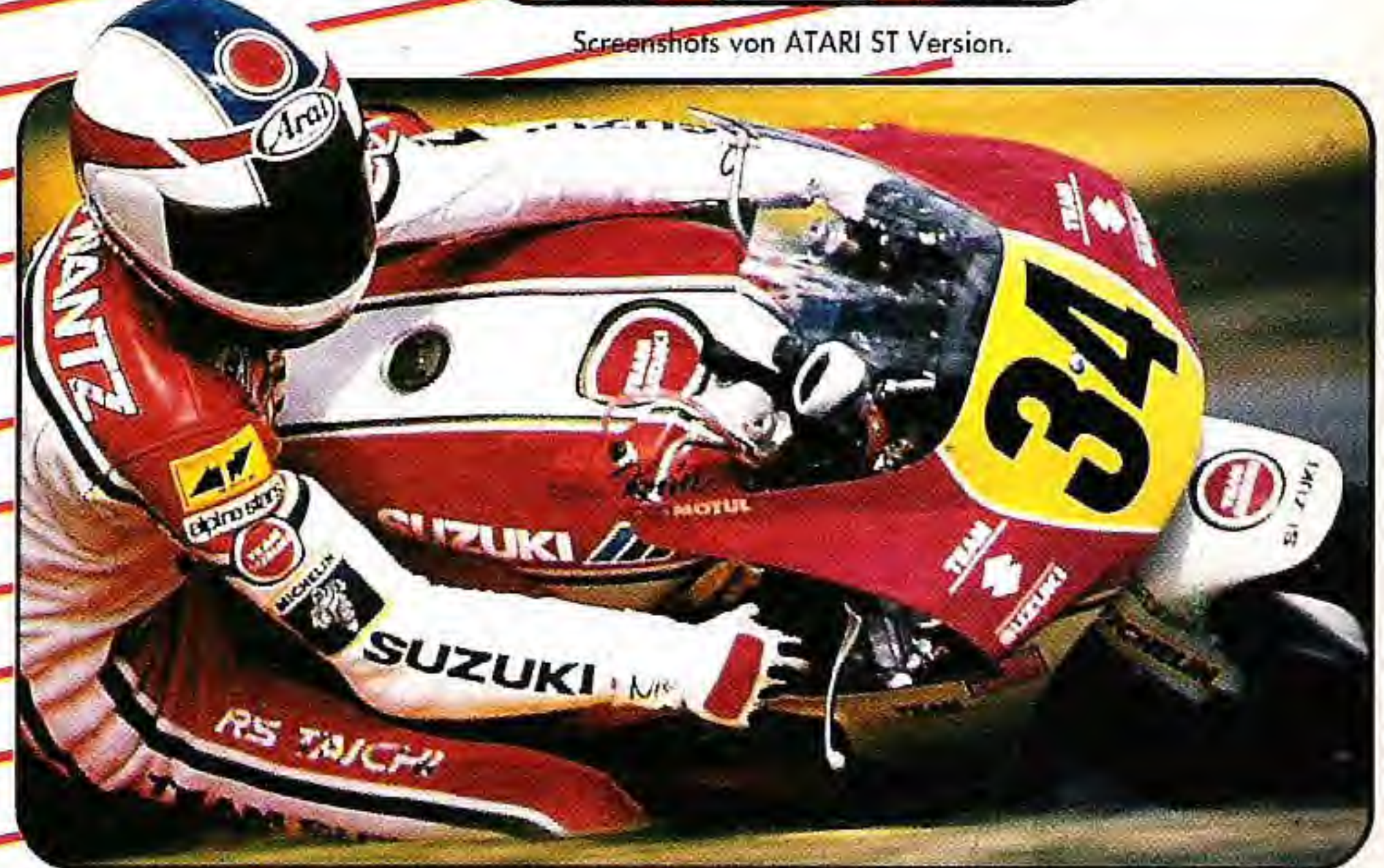
Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Impressions
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Kein Kopierschutz, Spiel in englisch, Anleitung viersprachig.

TEAM SUZUKI

TEAM SUZUKI

Screenshots von ATARI ST Version.

- Ultraschnelle solide 3D-Grafiken.
- Erstaunlich realistische Steuerung.
- 16 herausfordernde Rennstrecken.
- Sicht aus verschiedenen Winkeln.
- TV-Übertragung und Weiderholungen der Action.
- Komplette Grand Prix-Saison.

Gebilligt vom Suzuki Grand Prix Team

Erhältlich für AMIGA & ATARI ST/STE

ONLY GREMLIN CAN DO THIS

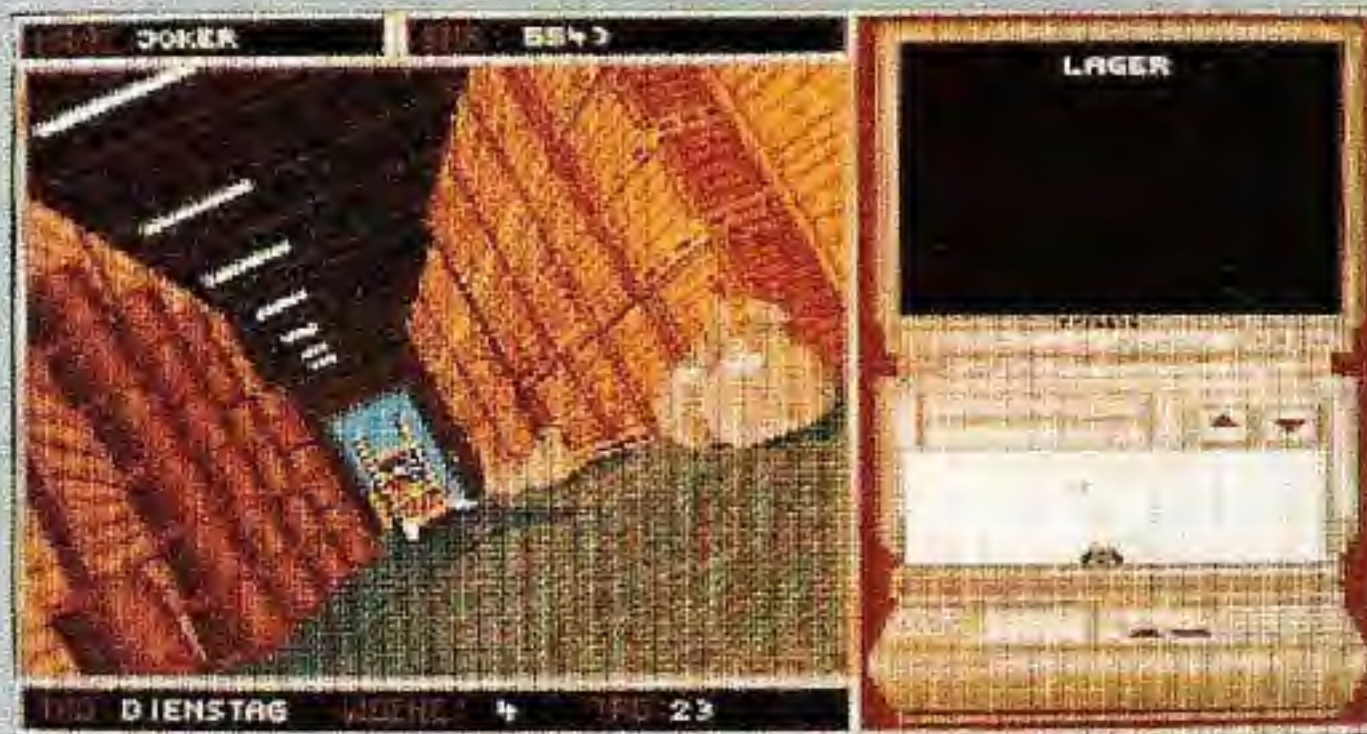
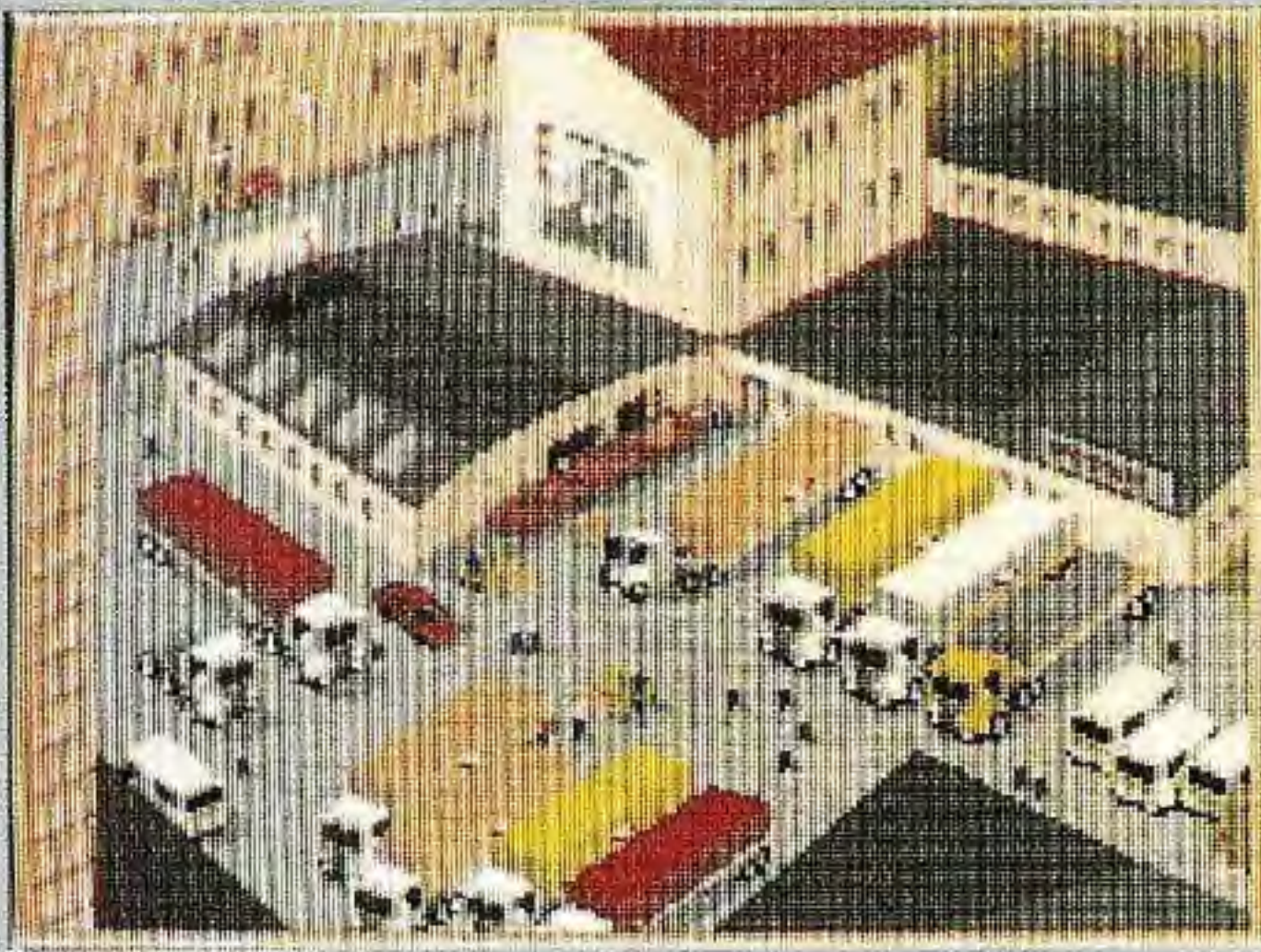
Im Vertrieb der

United Software

Hauptstraße 70 4835 Rietberg 2

GREMLIN®

TRANSWORLD

Mag draußen in der Welt die Wirtschaft stöhnen und jammern, am Computer hat das Management zur Zeit Hochkonjunktur! Mit ihrer neuesten Wirtschaftssimulation gewährt uns Starbyte einen tiefen Einblick ins harte Speditionsgeschäft.

Das Lager in der Schräglage

Der Amiga Joker meint:
Transworld ist eine Wirtschaftssimulation, von der man noch hören wird!

Gerade mal eben 50.000 Piepen geerbt und jetzt nur noch eins im Kopf – das größte Brummi-Imperium der Neuzeit aufzubauen! Bis zu vier Spieler dürfen bei Transworld versuchen, die Konkurrenz zu überflügeln, indem sie sich bemühen, in drei verschiedenen Bereichen (Geschäftserfolg, Prestige, Handelsbeziehungen) jeweils eine bestimmte Zahl von Erfolgspunkten zu erreichen. Der Geschäftserfolg hängt unter anderem vom eingenommenen Bargeld und der Anzahl der Zweigstellen und Lkw's ab. Prestige erwirbt man sich beispielsweise durch Ehrlichkeit gegenüber dem Finanzamt, und das Punktekonto für die Handelsbeziehungen füllt sich durch den Aufbau möglichst weltumspannender Geschäftskontakte.

Im Grunde genommen besteht das Spiel nur aus neun Menüs, die ihrerseits wieder unterschiedlich umfangreiche Untermenüs enthalten. So kann man unter dem Punkt „Fuhrpark" Lkw's kaufen und verkaufen, Reparaturen durchführen lassen usw.. Der einfache Aufbau bedeutet aber keineswegs, daß inhaltlich nichts geboten wäre – es gibt allein 30 verschiedene Fahrzeugtypen, unter denen man sich seinen Lieblingstruck aussuchen darf (oder auch zwei, fünf, zwanzig, wer sich's leisten kann...). Weitere Menüpunkte sind zum Beispiel Lager, Arbeitsamt, Bank, Zweigstellen und Büro. Die Zahl der möglichen Aktivitäten ist naturgemäß viel zu groß, um sie hier alle aufzuzählen. Deshalb nur eine kleine Auswahl: Man kann Fernseh- und Radiowerbung machen, Gebäude modernisieren, an der Börse spekulieren, in Urlaub gehen oder – Konkurs anmelden.

Für ein glückliches Speditieursleben braucht man lediglich das Keyboard und auch hier nur wenige Tasten. Die Bedienung ist so einfach zu verstehen, daß man die beiliegende deutsche Anleitung eigentlich kaum benötigt. Sie ist übrigens ohnehin keine Zierde ihrer Zunft, z.B. findet sich darin kein Wort darüber, daß die Untermenüs mit „Return" aufgerufen werden. Hinzu kommt, daß der Umgang mit den Menüs stellenweise etwas durchdachter hätte gestaltet werden können, aber was soll's? Illustriert ist die ganze Angelegenheit mit recht ordentlichen Grafiken, die allerdings fast jedesmal nachgeladen werden, wenn man nur einen „nackten" Amiga 500 ohne Speichererweiterung besitzt. Sound ist dagegen Mangelware: In erster Linie muß man sich mit PC-typischem Gepiepse begnügen.

Leider sind die ersten Verkaufsversionen des Spiels nicht ganz bugfrei, es kann schonmal passieren, daß Geldbeträge vom Konto oder gar Grafiken auf unerklärliche Weise verschwinden. Bei Starbyte hat man jedoch schnell reagiert und den Handel mit Reparatur-Disks versorgt, eine verbesserte Version ist ebenfalls bereits in Arbeit. Gottseidank – wäre auch wirklich zu schade um diese komplexe und doch leicht zu handhabende Wirtschaftssimulation! (C. Borgmeier)

Transworld

Grafik:	70%
Sound:	12%
Handhabung:	72%
Spielidee:	65%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	72%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Starbyte
Bezug: Bomico

Spezialität: Spielstände können abgespeichert werden, HD-Installation ist möglich.

Das Arbeitsamt mal aus Arbeitgebersicht

Geisha

Können Computerspiele erotisch sein? Wie auch immer man diese Frage beantwortet, Coktel Visions neues Sexabenteuer ist es jedenfalls nicht ...

Trotz strippender Girls in eindeutigen Posen und jungen Mädchen bei recht zweideutigen Massagen – Geisha macht keine müden Männer munter. Wie schon beim Vorgänger „Emanuelle" muß man eine entführte Schönheit aufspüren. Ein japanischer Gangsterboß will die Ärmste als Vorbild für eine neue Generation von Sexrobotern benutzen. Als treuer Liebhaber kannst du einen derart schändlichen Mißbrauch deiner Braut natürlich nicht zulassen und reist ihr deshalb nach Tokio hinterher. In deinem Reisegepäck befindet sich unter anderem ein sogenannter „Hypermed", eine Mischung aus Videokamera und Multi-Media-Computer. Damit kann man schöne Momente fotografieren, sich an andere Orte beamen lassen, ja, und ein paar Spiele hat der Kasten auch noch parat. Die sind allerdings ziemlich lächerlich: Bei einem muß man z.B. mit einem nackten (aber kläglich gezeichneten) Frauensprite durch's Meer tauchen und Diamanten aufklauben, desweiteren gibt's einen „Space Invaders"-Clone, zahlreiche Kartenspiele und ein Strip-Game.
Zu alledem kann man verschiedene Lokalitäten besuchen, Gegenstände einsammeln, Rätsel lösen und Tests bestehen. In Geisha stecken also jede Menge Elemente, nur wurde keines ordentlich ausgebaut – es ist weder ein richtiges Adventure, noch ein Strategie- oder Actiongame. So vielversprechend die Grafik auch aussehen mag, bei diesem verunglückten Sexspielchen schläft auf Dauer selbst der härteste Computer-Macho ein. (C. Borgmeier)

Geisha

Grafik:	74%
Sound:	52%
Handhabung:	58%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	42%
Preis/Leistung:	40%
Red. Urteil:	42%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Coktel Vision
Bezug: Bomico

Spezialität: Spiel und Anleitung in deutsch, Spielstände können abgespeichert werden.

White Death

Irgendwie sieht dieser kriegshetzerische Mist doch immer gleich aus ...

Helmut grinst, Gorbi lächelt, und auch George schaut zufrieden drein. Mit einem Wort: Weltweit regieren Friede, Freude und Blaubeerkuchen. Nur um die Hersteller von strategischen Kriegsspielchen hat die Friedenstaube scheinbar einen Bogen gemacht ...

Also gut, ziehen wir halt wieder an die Ostfront, wo die historische Schlacht um Valikiye Luki darauf wartet, am Amiga nochmals geschlagen zu werden. Sechs Szenarien im gewohnten Bienenwaben-Look stehen zur Wahl, der Feind wird vom Computer dirigiert, bei Modembesitzern darf's auch ein Mensch sein. Zunächst verteilt man die neun Einheiten seiner Truppe strategisch geschickt auf der Landkarte, dann folgt der Kampf, wobei man noch die Form seiner Angriffs- bzw. Verteidigungsstrategie festlegen muß. Sodann rechnet der Amiga die Stärke der beiden Armeen gegeneinander auf, wer dabei eine bestimmte Punktzahl erreicht, ist der Sieger.
Man merkt dem Game an allen Ecken und Enden an, daß es sich dabei um die gründlich mißlungene Umsetzung eines Brettspiels handelt. Die Karte wird unendlich träge gescrollt; sind viele der primitiven Symbole zu sehen, geht's noch langsamer voran. Sound gibt's sowieso keinen, und wenn der Rechner zu grübeln anfängt, ist's Zeit für ein Kaffeepäuschen: Mehr als zwei Minuten Bedenkzeit sind keine Seltenheit! Hinzu kommt, daß es schier unzählige Menüs gibt, die im (englischen) Handbuch erst garnicht alle erwähnt werden. Fazit: White Death ist zwar vielleicht einen Hauch besser als die meisten SSI-Games dieser Art, aber allemal noch mies genug, um es in den Händlerregalen verrotten zu lassen! (C.Borgmeier)

White Death

Grafik:	17%
Handhabung:	24%
Spielidee:	20%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	16%
Red. Urteil:	19%

Für Experten
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Storm Computer Ltd.

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: 1 MB erforderlich, kein Kopierschutz, Handbuchabfrage. Festplatteninstallation und Datalink möglich.

KLEINanzeigen

Suche Hardware

Suche bill. Print-Modul. Mathias Krug, Burghain 8, 6305 Beuern, Tel.: 06408/63243

Wer schenkt mir einen noch funktionierenden A500/2000? (Wenn möglich mit Monitor, nehme auch Zubehör, Computerschrott, oder Atari ST). Der Ersteinsender erhält 50 DM u. 5 DM-Schein. Übernehme Porto. Schickt eure Freundinnen an: Ralf Scherschmidt, Burgbergstr. 108, 8520 Erlangen

Suche A2000B. Rainer Reimohl, Schulstr. 3, Spergau, O-4201

Suche dringenst das Disk-Codier-Modul. Ich zahle bis zu 45 DM. Angebote mit der Erläuterung der Funktion bitte an: Baur Wolfgang, Fischweiherweg 5, 8871 Aislingen, Tel.: 09075/413

Wer schenkt mittellosem Schüler 3,5" Diskette(n)? Reik Winkelmann, Dorfstr. 4, Faulenrost, O-2041

Für Drucker STAR LC-10 Einzelblatteinzug gesucht bis 100 DM. Günter Hemesaat, Morsehofstr. 12, 4300 Essen 1

Suche kaputte Joysticks und Maus. Übernehme Porto, dafür keine Bezahlung. Schreibt an: Gutauer Herbert, Oberhauserstr. 5, 4470 Enns, Austria

Suche für A500 intaktes Netzgerät. Michael Beck, Am Stock 3, 7637 Ettenheim 6, Tel. ab 18 h: 07822/1447

Biete Hardware

Verkaufe A500! 1MB, 2 LW (3,5), HF-Modul, 2 Joysticks, ca. 100 Disks für 1100 DM VB. Rainer Reimohl, Schulstr. 3, Spergau, O-4201

Verkaufe Disk-Codierer. Infos unter 0911/678728 oder 09852/9893 bei Stefan.

Verkaufe A500 neu mit Garantie 4 Wo. alt! Original verpackt! Dazu Mouse und orig. Software wie: Eye, Day of the Pharao, Wall Street Wizard und Info u. das persönliche Datenbank-Management-System im Wert von 1100 DM für 850 DM. Uwe Rosenhahn, Europaring 22, 53 Bonn 1, Tel.: 0228/642151

Verkaufe CPC 6128, Monitor, Drucker, 70 Spiele, etc. Preis VB. Stefan Stapel, Völkerskamp 16, 4570 Quakenbrück

Das Disk-Coder-Modul! Es codiert jede Disk so, daß man die codierte Disk nicht mehr laden kann. Externes Laufwerk nötig! 40 DM! Info gegen Rückporto! M. Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Verkaufe meinen A500 mit 1MB u. Sounddigitizer, Bücher, etc. Preis: 1300 DM (VB). Stephan Schnitzler, Tel.: 02427/1693

Verkaufe 3,5" Winner Drive (1" hoch, abschaltbar, durchgeführter Bus) und Bootselektor (DF0:-DF3:, ohne löten einbaubar, DF0: abschaltbar) zu VB 180 u. 20 DM. T. Hölscher, Oberbauer 31, 4403 Senden 2

Verkaufe Nordic Power mit Anl. für A500 u. A2000 für nur 130 DM. Tel.: 08623/1023

Verkaufe A2000B mit int. 2. LW u. Monitor 1081 u. Drucker NLQ u. Software u. Literatur u. Zubehör für 2000 DM. Tel.: 02375/3652, Jens Gabisch, Inselweg 1, 5983 Balve 7

Verkaufe externes Zweitlaufwerk. Super leise und abschaltbar. Verkaufe es für 150 DM. 3,5" für Amiga. David Pohl, Karspüle 29, 3406 Bovenden 1, Tel.: 05593/1606

Verkaufe Nordic Power Amiga Action Cartridge mit leicht verständlicher dt. Anl. Drei Monate alt, in super Zustand für nur 150 deutsche Mäuse. Call: 06331/41403, Andreas Schäfer, Joh. Seb. Bach Str. 21, 6780 Pirmasens

Verkaufe Festplatte A590 für 590 DM (für A500) mit zusätzlichem Platz für 2MB, autobootend u. komplett installiert, getrenntes Netzteil, sofort einsatzbereit. Tel.: 07222/29454 ab 16 h

VerkaufeC-64II u. 1541II u. 200 Disks u. Diskbox u. Originale u. 2 Joysticks u. GEOS mit Anl.. Alles 100% OK für nur 400 DM. Tel.: 02246/2209

Suche Software

Tausche und kaufe Computerspiele und Computerprogramme aller Art für A500. Listen, Disketten, usw. an: Oliver Hanke, Oberholzerstr. 16, 8460 Schwandorf

Wer kann mir Hot Rod besorgen??? Schickt das Spiel bitte an die Adresse: Sascha Nix, Theodor-Fischer-Weg 90, 6000 Ffm 90

Tausche Amiga-Originale: Suche Oil Imperium dt., Indy III, Starflight, Sim City (512KB). Biete Tie Break, 688 Attack Sub. Marc Hövelmann, Ackerstr. 1a, 4750 Unna

Suche Originale: Pirates, Player Manager, USS John Young, Gold of the American, Indy III, Midwinter, Reederei o.Ä. (möglichst dt. u. preiswert). Suche weiterhin möglichst kostenlose Anl. zu Populous. Stephan Zerbe, Neumannstr. 14, O-7050 Leipzig, 100% Rückantwort

Suche originale Amiga Software aller Art. Tausche oder zahle faire Preise, ruft an: 0761/39256 ab 19 Uhr oder schreibt an Dirk Stubanus, Wasserstr. 5, 7800 Freiburg

Wer hat folgende Spiele und möchte sie gerne verkaufen? Invest (50 DM), Monkey Island (50 DM), Loom (40 DM), Emerald Mine (15 DM)!!! Verkaufe o. tausche auch: Techno Cop (40 DM), Powerplay (20 DM), Chariots of Wrath (30 DM). Nur Originale! Tel.: 07465/1085 (Ingo). Ingo Traber, Weiherstr. 14, 7206 Emmingen 1

Suche billige Soft! Nur das Neueste!! Listen an: Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf

Suche Tauschpartner für A500. 100% Antwort. Call now: 02327/15402. Dr. Nun of Stormrappers!!!

Suche TV Sports Football u. Their finest Hour mit dt. Anl. (nur Originale). Preisvorstellung an M. Kalinke, Grüner Weg 50, O-6500 Gera

Kaufe Amiga Originale! Suche: Flood, F-29, Operation Stealth, Neuromancer, Drakkhen, Conqueror, Unreal, Lost Patrol, Dino Wars, Monkey Island, Escape from Colditz, Elvira, Cadaver u.v.m. Tel.: 0231/874016. Bitte nur Originale!!

Suche Tauschpartner für A500. Ich besitze ca. 120 Spiele. Ich wohne in der CSFR und bin dankbar für jedes Angebot, da hier schwer etwas zu haben ist. Voita Jacko, Krizikova 554, 54101 Trutnov, CSFR

Suche für Amiga Slide/Diashows und Animationen von: Krieg der Sterne, The Empire Strikes Back u. Return of the Jedi. Nur PD, nix Gecracktes. Meldet euch bei: K. Preißler, Möserstr. 34, 4300 Essen 1

Suche Games! Loom, Elite (dt.), Rock & Roll, Knights of Crystallion, Rainbow Island zu fairen Preisen! Thomas Rücker, Müruiher Str. 293/3, 2390 Flensburg

Suche 100% funktionierendes Original von Pirates!, möglich mit dt. Anl. Kann leider nicht viel zahlen, da ich armer Schüler bin. Schreibt an: Thorsten Klatt, Gilsonstr. 89, 5 Köln 90, Tel.: 02203/65326

Wer verkauft mir sein Original Buffalo Bills Wild West Rodeo Games mit Originalverpackung u. Anl. für 30 DM? Zuschriften an: Holger Kaschner, Obere Weinhalde 13, 7768 Stockach 3

Suche Tauschpartner für Amiga. Schickt eure Listen/Disks an: Joe Tonne, Spatzenwinkel 3, 2000 Hamburg 53

Einsteiger sucht dringend Lernprogramme aller Art, vor allem Englisch, Französisch u. Maschinenschreiben. Kaufe Originale nur bis 10 DM. Send Lists or Disks to: Simon Piontek, Sandhasenweg 1b, 6200 WiesbadenHeßloch. Die ersten 10 Einsender bekommen eine Pirates Karte

Tausche u. kaufe Soft. Ich suche: Future Wars, Operation Stealth, Dino Wars, Kings Quest IV, Codename Iceman, Conquests of Camelot, Mother Goose. Ich habe: Antheads, Indy III, Hillsfar, Space Quest II u. III, Kings Quest II u. III. Alles Originale! M. Brandenburg, Steinstr. 3, 2123 Bardowick

Suche: Bards Tale I u. II, Dungeon Master, Starflight I, Battle Chess, Chessplayer 2150, Starglider I, Chambers of Shaolin, Loom, Their finest Hour. Nur dt. Tel.: 05242/46581 ab 18 Uhr. Marco Sänger, Gütersloher Str. 15, 4840 Rheda-Wiedenbrück

Suche Maniac Mansion (dt.)! Zahle bis zu 35 DM. A. Bruns, Arnswaldstr. 27, 3000 Hann. 1, Tel.: 0511/329949 (Alex). Nur Raum Hannover!! Be fast!

Suche Amiga Original-Spiele: Loom, Populous, Indy III, Silent Service II, Sim City, Flimbos Quest, Kick Off II, Pirates, Rainbow Island, F-16 Combat Pilot, u.v.m. H. Haase, Wendelsteinstr. 38, 8901 Königsbrunn, Tel.: 08231/6115

Suche neueste Games sowie Lern u. Anwenderprogramme aller Art, für Amiga. Schickt eure Listen an: Ingo A. Lübbe, Dornbreite 128, 2400 Lübeck 1

Tausche Loom (3 Disk) gegen jedes andere Spiel, daß ihr haben wollt! (z.B. Jumping Jackson, Supercars). Call Gerald 07394/1232!

Suche Sega Game Music Vol. 1 und Future Wars CD. Call: 05431/2721, zahle gut

You have, I want some!!! S. Katz, Sudetenstr. 92, 7500 Karlsruhe 21

Suche dringend Bundesliga Manager! Schreibt an: Tufilli Nicolas, Bahnhofstr. 41, CH-4313 Möhlein

Tausche Dynamite Düx gegen Spy vs Spy 2 oder 3, und The Hound of Shadow gegen Pipe Mania. Außerdem suche ich Maniac Mansion, kann allerdings nur 30 DM bieten, da ich ein sehr armer Schüler bin. Ruft an: 07254/6808 (Marco)

Wer schenkt mir irgendein Spiel, daß er nicht gebrauchen kann. Es sollte möglichst noch funktionieren (spielbar sein). Schickt es an: Christian Rabe, Ostergartenstr. 8, 8192 Gelting

Biete Software

Verkaufe Amiga Originale: Indy III und Loom für je 30 DM. Zusammen nur 50 DM. Beide Spiele sind in Deutsch und enthalten je 3 Disketten und eine Anl.. Andree Klokkers, Forellenweg 6, 2973 Hinte, Tel.: 04925/8443

Verkaufe original Shadow of the Beast für nur 30 DM! Suche außerdem Tips oder Lösung zu Dungeon Quest! Stefan Teich, Hitpohl-West 19, 4952 Porta Westfalica

Verkaufe Amiga-Orig.: It came from the Desert u. Antheads (zus. 60 DM), Neuromancer, Carmen San Diego (je 50 DM), Chrono Quest II, Operation Stealth (je 45 DM), Champions of Krynn, Millennium 2.2 (je 40 DM), Shadowgate, Deja Vu II, Uninvited, Bozuma, Ooze, Fugger (je 35 DM), Garrison, Aquanaut (je 30 DM). Zahle Versandkosten! Suche: Scapeghost, The Pawn, Lurking Horror, Beyond Zork (nur Originale!). K. Rechkemmer, Kirchwaldstr. 52, 6800 Mannheim 31

Verkaufe Amiga-Orig.: Power Drift 15 DM, Hawkeye 15 DM, Clever & Smart 15 DM, Skyblaster 15 DM, Action Servis 15 DM, Third Courier 40 DM und Westphaser (ohne Lightgun) 40 DM. Stefan Klemm, Händelstr. 45, 6100 Darmstadt 23, Tel.: 06150/83686

Verkaufe oder tausche Amiga-Originale, z.B. Austerlitz, Hard Drivin, Xenophobe, Hillsfar, World Tour Golf u.v.m. Jedes Programm kostet 40 DM per Nachnahme. Interessenten melden sich bitte ab 19 Uhr unter: 02822/52415

Verkaufe Amiga-Orig.: Power Drift 30 DM, Spherical 30 DM, The Sentinel 28 DM, Oil Imperium 30 DM, X-Out 30 DM, Bad Company 22 DM, Bloodwych (ungeöffn. Verp.) 30 DM, Turrican 40 DM. Tausche 2 meiner Spiele gegen Full Metal Planete oder Dragonflight. Gabriel Nickel, Auf der Pief 31, 5120 Herzogenrath, Tel.. 02406/ 12645

Verkaufe Amiga-Orig.: Tie Break 35 DM, Kick Off 2 35 DM, Player Manager 35 DM, Drakkhen 35 DM (alle 4 DM Porto). Thomas Otta, Gartenstr. 12, 4052 Kerschenbroich 2, Tel.: 02161/670616

Amiga Business das kostenlose Anzeigenmagazin auf Diskette. Info gegen ausreichend frank. Rückumschlag bei: Robert Binsach, Walther Rathenau Str. 19, 6080 Groß-Gerau. Amiga Business bietet Wettbewerbe, Tips, Clubs, Das Schaufenster, private u. gewerbliche Kleinanzeigen bis zu !25! Zeilen!!

Tausche The Third Courier u. Space Rouge (Originale) gegen original Game Boy u. Dialog-Kabel u. Tetris. Kaufe auch Game Boy u. Module, suche Zak McKracken u. Maniac Mansion! Tel.: 02181/63575 (Andrea)

Verkaufe original Midwinter (kompl. dt.) für 55 DM. Rolf Below, Horner Landstr. 374, 2000 Hamburg 74, Tel.: 040/7326986

Verkaufe Originale: Star Wars 2, Kickstart 2, Pac-Land, Ghostbusters 2, Time, Onslaught, Thunderbirds, Phobia, Jewels of Darkness, Triple Power Pack zw. 10 u. 55 DM. Liste anfordern bei: Michael Schramm, Grolmannstr. 32/33, 1000 Berlin 12. Evtl. auch Tausch

Tausche oder verkaufe 688 Attack Sub fast noch neu gegen z.B. Kick Off 2, Sherman M4 oder Treasure Trap. Udo Tietze, Hauptstr. 21, O-8101 Cunnersdorf, Tel.: Dresden/ 394996

Verkaufe meine gesamte Amiga Software Sammlung, rund 400 Progs. Jedes nur 6 DM. Liste anfordern. Tel.: 02365/419432

Verkaufe Amiga-Orig.: Spherical, Golden Path, Alien Legion, Blood Money, Purple Saturn Day, Nevermind, Gravity, Dark Side, Seven Gates of Jambala, RVF Honda, Hard Drivin, Powerdrift, Chase HQ, Airball, Gee Bee Air Ralley, u.v.m. Preise zwischen 20 u. 40 DM. Norbert Schlüter, Schulstr. 13, 8751 Stockstadt, Tel.: 06027/2392 ab 17 Uhr

Verkaufe Soft: Gold of the Americas 60 DM; Kings Quest 2 35 DM; Learning English Kl. 8 80 DM; Mathias Krug, Burghein 8, 6305 Beuern. Tel: 06408/63243

Kickstarts! UFO 1.3/90d, System-Z, UFO 1.2, 1.4, Maxon 1.2, Maxon 1.3, Acid, Sensor, Tristar 1.23, 3MBC, X-Act, 1.5 Rex, BCS, Level 42, Megakick 1.27+, Megakick 1.21A, 2.0-Kick ... u.v.m. Info gegen Rückporto! Je Kick 15 DM! M.Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Tauschpartner für Amiga-Soft gesucht. Insbesondere Starflight (Orig. mit Verp.) gegen Rings of Medusa. Dringend! Ab 17.00 Uhr: 04721/35902 Marco

Tausche orig. Kick Off gegen orig. Indy 3 Adv. Meldet Euch bei: O. Plink, Im Kirch 6, 7904 Erbach 2. Tel: 07305/5124 (ab 18.00 Uhr). Akzeptiere auch Originale von Atomix, Klax, Midwinter, NY Warriors, Turrican, etc.

Verkaufe für 40 DM pro Stück: Impossible Mission 2, Thunder Blade, Steel, LED Storm. Tausche auch. Tel: 07171/56793

The Final, Super Fußball Manager für alle Amigas. 1 – 4 B-Liga, DFB Euro-Cups, Namen ändern, Eintritt, Stadionbar, Training, Prämien, Transfermarkt, Spieler u. Teamstatistiken, Digi-Sound-Bilder u.v.m. Kompl. in deutsch inkl. Anl. nur 25 DM + VK 4 DM. Jo Seitz, Altenstädterstr. 14, 6361 Niddatal 4. Tel: 06187/26498

Tausche: It came from the Desert, Lords of the Rising Sun, Dungeon Master (dt.), Bozuma (dt.), Player Manager (dt.), Elite, Zak Mc Kracken (dt.), Indy 3 Adv. (dt.), Mewilo (dt.), Test Drive 2 – The muscle Cars u. European Challenge, X-Copy 2 gegen Space Quest 1 bis 3, Invest, Op. Stealth (dt.) Fatal Heritage, Second World (dt.), Imperium (dt.), Maniac Mansion (dt.), Larry 2 u. 3. Christoph Moka, Rosselerstr. 110, 6624 Großrosseln 2. Tel: 06809/1442 ab 16.00 Uhr.

CH! Amiga! CH! Wir haben die neueste Amiga-Soft! Sandro Trovato, Augsterhegli 30, CH – 4133 Pratteln. Tel: 061/811.5921

Verk. Amiga Orig.: Das Haus 40 DM, Fußball Manager 30 DM, Football Manager 2 30 DM, World Tour Golf 50 DM, German Bundesliga Sim. 30 DM, Football Direktor 2 45 DM, TV Sport Football 40 DM, World Cup Comp.90 (3 Games) 60 DM. Alles zus. 300 DM. Dieter Espe, Gertrudisstr. 1, 4000 Düsseldorf 1. Tel: 0211/223666

Hallo Amiga-Freunde! Biete Super-Mega Soft. Äußert eure Wünsche und schreibt doch einfach mal an: PF 148, CH-4313 Moehlin

Verk. Orig. für Amiga! Op. Stealth 60 DM (80 DM NP), Midwinter (kompl. dt.) 55 DM (70 DM NP), Lost Patrol 60 DM (80 DM NP). Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71 Tel: 0221/7088544

Verk. orig. Larry 3 ohne Verp. aber mit engl. Anl. für nur 50 DM (NP: 120 DM)! Call 04292/2582 oder schreibt an: Andreas Galinsky, Auf den Rathen 23, 2863 Ritterhude 1.

Biete Software für den Amiga! Tel: 05731/3925 (14.00 bis 17.00 Uhr); 05732/74111 (24 Std.)

Amiga Originale zu verkaufen! World Cup Comp. 90, Tie Break, TV Sports Football, (je 40 DM), Player Manager dt. (30 DM), Rock Star, Dr. Dooms Revenge, Adv. Ski Simulator (je 20 DM), Starblaze, Stargoose (je 15 DM). Tausche auch gegen Unreal, Plague, Flood, Epic (je 2 Spiele nach Wahl), Manch. United, W. Gretzky Icehockey, Orig. Shanghai, Orig. Tetris, Logo, Klax (je 1 Spiel). W. Nass, Peter Bauer Str. 9 – 11, 5 Köln 30. Tel: 0221/561096

Halt! Zuschlagen! Verkaufe oder tausche 2:1!!! Populous (40), Day of the Pharao (35), oder Bombuzal (30) gegen: Dino Wars, Red Storm Rising, F-19, It came f. t. Desert, USS John Young, Lords o.t.Rising Sun, Venus! Contact: Stephan Puls, Saturninenstr. 1 3490 Bad Driburg. Tel: 05259/353

Amiga-Originale: Stars in Digi-Szenen (ab 18 Jahre): Steffi Graf, Sandra, Paola u.a.. Kostenlos: Liste bei PF: 500 411, 7 Stuttgart 50 gegen Rückumschlag

Ich habe folg. Orig. zu verkaufen: Space Quest 3, Soccer Man. Plus, Strider, Super Wonderboy in Monsterland, Their finest Hour, Police Quest 2, Kings Quest 1 bis 3, Chambers of Shaolin. Außerdem suche ich: Shanghai, Minden, Poker Solitär, Tetris. Falls einer Interesse hat, kann er ja mal anrufen: 05382/4858

Verk. Amiga-Orig.: Turrican, Zombi, Rainbow Islands, Last Ninja 2, Chambers of Shaolin, North & South, Cabal, Full Metal Planete, Strider, Indy 3 Adv., Stormlord, Xenon 2, Super Wonderboy, Tiger Road, Future Wars. Preis: je 25 DM. Tel ab 19.00 Uhr: 04321/ 62918

Verk. Amiga-Orig.: Gretzky Hockey, (25 SFR), Elite (25 SFR), Superman – Man of Steel dt. (20 SFR), Black Tiger dt. (30 SFR), Colorado (35 SFR). Alle zusammen: 100 SFR. Sascha Zupanek, Augiessenstr. 14b, CH-9443 Widnau, Schweiz. Tel: 071/724206

Tausche Typhoon Thompson oder Fish! gegen Loom. Muß aber 100% OK sein! Meine sind schließlich auch tip-top in Ordnung. Nick Pattusch-Stephan, Farrenpointstr. 19, 8208 Kolbermoor. Tel: 08031/ 92578 ab 16.00 Uhr

Verk. Super-orig. für DM 7 pro Prgr. (alle in dt.): Erdkunde 3, Geo, Quizmaster, Jedi, Kaiser 2, Atlantis, Star Trek, Pyramide, Valley of the Aztecs. Legt das Geld in Scheinen und Briefmarken bei. Andreas Moser, Kolpingstr. 12, 8451 Ammerthal

Verkaufe Orig. Turrican für 45 DM mit Verpackung u. Anl.. Übernehme Porto u. Verpackung. Straka Milan, Fichtenstr. 1, 8360 Deggendorf, Tel.: 0991/25719 Tausch möglich

Verkaufe od. tausche Orig. F-29, C. of Krynn, E.H. Intern. Soccer, Shadow Warriors, Batman, 688 Attack Sub, Windwalker, Pharao, New Zealand Story, Last Ninja II u. noch ca. 30 andere. Suche: F-19, Red Storm Rising, Sherman M4, Operation Stealth, Midnight Resistance, Xenomorph. Tel.: 07195/ 64319 (Jürgen)

Tausche das 3 Disketten Original Personal Nightmare kompl. mit Cover, Anl. u. ASM Lösung gegen ein anderes Programm kompl. mit allem. Zuschriften mit Tel.Nr. an: Oechsler Robert, Goerdelerstr. 48, 6050 Offenbach

Wer hat Heros Quest, Xenomorph, Larry III oder Castle Master. Ich tausche gegen Kult, Space Quest III oder The Pawn. Wer Interesse hat, ruft an. Tel.: 04191/60075

Verkaufe Maniac Mansion (dt.) für ca. 30 DM. Tausche es aber auch gegen Turrican ein! Man. Mansion ist noch vollständig vorhanden (mit Originalverp., Anl.)! Tel.: 07394/ 1232!

Verkaufe AMIGA Orig.: Falcon Mission Disk II u. Days of Thunder (je DM 50). Warp, Space Harrier II, Bodo Illgners S.Soccer, Knight Force (je DM 25). Tel.: 02102/ 43520 ab 18 Uhr

Spiele für A500 zu verkaufen: Drakkhen 50 DM, Rings of Medusa 50 DM. Timo Kapeller Tel.: 05433/6695

Bernds PD-Ware, die tolle PD-Serie, die kostenlos zu beziehen ist! Weitere Infos gegen 1 DM in Briefmarken bei: Bernd Hoffmann, Biedenkopfer Str. 34, 5900 Siegen 1

Zu verk. od. tauschen: Loom u. Steve Davis World Snooker (nur Orig.!!) Tel.: 089/7255403 (Michael)

Verkaufe Software zu Wahnsinns Preisen! (Amiga): New Zealand Story 25 DM, Maniac Mansion 30 DM, Sim City 25 DM, Populous 25 DM, Rings of Medusa 35 DM, Double Dragon 25 DM, After Burner 25 DM, Carrier Command 30

DM, E-Motion 30 DM, North Sea Inferno 30 DM, u.v.a.! (keine Raupkopien). Suche o. tausche gegen UMS. Zuschriften an: R. Häßler, Schleizerstr. 18, Gera-Lusan, O-6502, Tel.: Gera, 35550

Verkaufe Orig.! Falcon F16 45 DM, Kick Off 2 40 DM, Player Manager 35 DM, Bundesligamanager 35 DM, Lombard Ralley 25 DM, Wintergames 25 DM u. Treasure Island Dizzy 15 DM. Alles mit Verpackung u. dt. Anl. Manfred Böhr, Friedrich Ebert Str. 22, 355 Marburg, 06421/43850 ab 17 Uhr

Verkaufe folgende Orig.: Blueberry, Gee Bee Air Ralley, Garrison II, Giana Sisters, Fire & Forget, Amegas, Running Man, Way of little Dragon, Pink Panther, Western Games, Terramex, Katakis, Danger Freak u.v.a.! Tel.: 05145/6948

Verkaufe neueste Amiga-Soft! Tel.: 05731/96196 (Frank)

Minos! Wer Interesse an neuen Leveln hat, und/oder bereits eigene entworfen hat, kann eine Disk u. Rückporto an folgende Adresse senden: D. Schmiedel, Bonner Str. 66, (West) D-5000 Köln 90. Bis dann!

Amiga-Schweiz-Amiga Wir verkaufen den allerneuesten Topstuff auf deinem Amiga!!! Schreib an: Creator-Soft, Postfach 158, CH-7013 Domat/Ems (auch Hardware u. Leerdisks! TOPBILLIG!)

Verkaufe Originale für Amiga.: Dungeon Master für 35 DM, Ultima III für 35 DM, Aegis Sonix für 30 DM. Außerdem noch andere auf Lager. Liste anfordern bei: Christian Brandl, Feselenstr. 47, 8070 Ingolstadt. Alles 1a Zustand u. mit Lösungshilfen. Nur Originale. Bitte Rückporto beilegen

Verkaufe Originale: Midwinter 50 DM, Indy 3 45 DM, Sim City 60 DM (1MB), Manhunter N.Y. 40 DM, Rock n Roll 40 DM, North & South 40 DM, Super Wonderboy 35 DM, Dynamite Düx 30 DM, E.H. Int. Soccer 40 DM, American Ice Hockey 20 DM, u.v.a.! Alle zusammen für 550 DM. Alle mit Verpackung u. Anl.. Melden bei Roland Becker, Burgfeld 4, 2418 Ratzeburg

Tausche The Hound of Shadow gegen Pipe Mania, und Dynamite Düx gegen Spy vs. Spy 2 oder 3. Alle Originale mit Anl.! Ruft an: 07254/6808 (Marco)

Verkaufe Amiga Originale: Altered Beast, Super Wonderboy, Power Drift, Kid Gloves, Western Games, Katakis, Nebulus u. Mega Pack II (6 Spiele) je 30 DM. Alle für 190 DM Tel.: 069/497565

Tausche od. verkaufe original Amiga Software aller Art. Es gibt fast kein Spiel, das ich nicht hab. Ruft an 0761/39256 ab 19 Uhr oder schreibt an Dirk Stubanus, Wasserstr. 5, 7800 Freiburg

Verkaufe Regnum (Strategiespiel mit dt. Anl. u. Tips) Tel.: 030/57637 fragt nach Otto 13 bis 18 Uhr. Preis 40 bis 50 DM

Habe topaktuelle Amiga-Software, Anwenderprogramme, Anleitungen (auch auf Disk), einige Bücher u. Zubehör wegen Systemwechsels günstig abzugeben. Schreibt an G. Nittel, Postfach 612, A-8011 Graz

Hi Fans! Verkaufe alte u. Top-Soft zu billigsten Preisen. Call: 09158/397 (Gunther) von 14 bis 20 Uhr

Verkaufe Originale: The best only: Unreal 60 DM, Turrican 50 DM. Auch Tausch gegen Op. Stealth! Call fast: 0761/30532 (Sascha)

Verkaufe neueste Amiga-Software. Tel.: 04461/83174 (ab 20 Uhr) Super günstig!!

Verkaufe (für Amiga, nur Originale): Mike the M. Dragon (10 DM), TFMX (70 DM), Ludicrus I (20 DM), Mr Heli (40 DM). Suche außerdem Terrys Big Adventure u. Ghosts & Goblins. Florian Torunsky, Köstl 12, 8451 Hohenburg

Verkaufe neue Amiga Software zu fairen Preisen!!! Wir programmieren auch Intros/Demos nach Euren Vorstellungen! Schreib an: PF 9156, A-6040 Innsbruck, Österreich

Verk. Orig. Amiga Games Ninja Warriors, Stormlord, Chase H.Q., Speedball, Robbeary, Freedom, 3D Pool, Dynamite Düx, Running Man, North & South, Battle Squadroon, The Deep, Toobin, Road Blaster, Western Games je 25 bis 40 DM. Tel.: 06473/1430

Verkaufe Amiga-Orig.: Ghostbusters 2, Indy 3 (Adv), F-29 Retaliator: Preis pro Game: 45 DM! Steel, Slayer, Bermuda-Projekt (Adv), Bismarck, Fright Night, Interphase: Preis pro Game: 25 DM! Time (Adv) für 35 DM! Thrill-Time, Buffalo-Bills Games für 25 DM pro Stück! IK Plus für 15 DM! Lars Keller, Marlistr. 77, 2400 Lübeck 1 (Nur schriftlich!)

Verkaufe selbstgeschriebenen Videomanager! Wer mir 5 DM schickt u. 1 Disk, dem wird das Programm zugeschickt! Fanokh, Möllerfeldstr. 16, 4972 Löhne 3

Stop! Wir verkaufen superneue Soft für deinen Amiga. Evtl. Tausch. Schickt eure Listen an: Beat Gasser, Überlandstr. 131, 8600 Dübendorf, Schweiz, oder Tel.: (0041)01/8200602, Beat oder (0041)01/8219002 Simon

Tausche Amiga Games: Bad Company, Space Harrier 1, Live & let Die, Rockstar, Dizzy, Hostages und Shinobi. Gegen Afterburner, Lords of the rising Sun, Spy vs. Spy ua. Ruft an bei: Sebastian Preisendorfer, Kreidenfeld 3, 8627 Marktgraitz, Tel.: 09574/8812

Verkaufe folgende Originale: E.H. Soccer, Asterix im Morgenland, Trade Travel Fight, Unreal, Jagd auf Roter Oktober, Bobo, Clever & Smart und die Spielesammlung The Story so far Vol. 3 (Space Harrier, Live and let die, Bomb Jack, Thundercats) an den Höchstbietenden. Interessiert? Dann ruft an: 06343/3277

Super Wahnsinn!!! PD, die besten Anwendungen und Utilities, alles selbststartend, gegen Bearbeitungsgebühr von nur DM 3,50. Liste gegen 1 DM Rückporto. A. Grimme, Wehrhahnweg 20A, 4150 Krefeld 1

Verschiedenes

Wonna buy the newest Stuff? Selling 0-3 days old Stuff. Only Demos! No piracy-stuff! Get your list for 2 DM, one Disk 1,50 DM!! Write to: H.S. Rheiner Str. 14, 4447 Hopsten

SONY-DISKS! 3,5"! Für alle Computer! 10er Pack, Etiketten u. Staubhüllen, Garantie! 10 Stück nur 15 SFr. oder nur 18 DM, bei DRAGNET, P.O. Box 112, 8730 Uznach, Schweiz

Verkaufe dt. Anl. ab 1 DM! Alle sind mit Tips! Pirates, Populous, Kick Off 2, North & South, usw. Info gegen frank. Rückumschlag bei: Karsten Groß, Hinter den Höfen 4, 2820 Bremen 70, Hotline: 0421/623774

Top Mannschaft für Player Manager gesucht? Bitte! Auf Wunsch können Spieler auf 18 Jahre gesetzt und ihre Werte auf 200 gesteigert werden. Das Geld kann auf 30000K festgelegt werden! Schickt Save-Disk (mit einem ganz neuen Spielstand) u. 7 DM an: Michael Hoffmann, Josef-Ponten Str. 30, 4000 Düsseldorf 13, 100% zurück!!!

Verkaufe PD-Soft, Zeitschriften, Bücher und Zubehör für den Amiga. Liste auf Diskette gegen 5 DM bei: Sven Großmann, Parkstr. 33, 3501 Edermünde 2

Verkaufe oder tausche Komplettlösungen u. Karten zu fast allen Amiga-Games. Schreibt an: Andreas Moser, Kolpingstr. 12, 8451 Ammerthal

Verkaufe in Englisch: AD&D Dungeon Master Guide, Dungeon Master Screen Character Record Sheets, The Forgotten Realms and one Forgotten Realms Adv. für ganze 100 DM (NP 150 DM). Natürlich übernehme ich Versandkosten wenn nötig. Ken Krenzer, Parterhofstr. 39, 6501 Dienheim, Tel.: 06133/3200

Verkaufe oder tausche das 3 Disks-Original Personal Nightmare komplett mit Anl. u. Cover gegen Höchstgeb. Ebenfalls gegen Höchstgeb. ASM 4, 9, 10, 11, 12/87 mind. 29,95 DM. Nur komplett. Ebenfalls kompl. gegen Höchstgeb.: Joystick 9/10 87 bis 2/88. Einzeln: ASM Special 2 5 DM, Amiga 12/88 4 DM. Nur schriftl. Angebote mit Tel. an: R. Oechsler, Goerdelerstr. 48, 6050 Offenbach

Suche dringend die Amiga-Joker-Hefte Nr. 11/89 u. 3/90. Wenn möglich bitte gut erhalten. Zahle pro Heft (mit Poster) 7 deutsche Mark. Sonst 5 DM. Schreibt an: Thorsten Kortmann, Kreuzweg 56, 4408 Dülmen oder ruft 02594/80299 oder 2618

Kontakte

Suche Tauschpartner für Demos, Pics. und Sounds. Meldet euch bei Dirk Borgmeyer, Brookstr. 14, 4831 Langenberg 2!

Zuverlässige Tauschpartner für Amiga-Soft gesucht. Falls das auf dich zutrifft schicke deine Liste u. Tel.Nr. an: Fritz B., Postfach 21, 5120 St. Pantaleon, Austria

Kick Off 2 Tunier im Kreis Stuttgart! Wer Interesse hat bitte mit frankiertem Rückumschlag an Rey Chief, Postfach 2471, 7400 Tübingen

Amiga Public-Domain!! Suche Tauschpartner für jeglichen legalen Stoff, speziell Demos, Soundtracker-Module u. Dev-Pac-Sources. Listen an: M. Scholz, Friedrichstr. 33, 7512 Rheinstetten 1

Suche zuverlässige Tauschpartner. Schickt eure Listen an: Alexander Bucher, Weissenrain 12, 2502 Biel, Schweiz. Antworte 100%!

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga-Soft. Schreibt an: Philipp Haydn, Uferstr. 32a, 5026 Salzburg, Österreich. Bitte Liste mitschicken!

Megastarker Amigianer sucht Software aller Art. Schreibt zu: Andree Herrmann, Meinershagener Str. 2, 2862 Worpswede 2. (Nur anerkannte Typen werden bevorzugt!). Hi Slayer, Quartex und alle anderen!

Suche Tauschpartner für Amiga (nur neueste Games). Tausche auch Games für PC-Engine, write to Maurice Hammami, Berghäuserstr. 20a, 4350 Recklinghausen. 100% Back

Suche zuverlässige Tauschpartner im Raum Schleswig-Holstein. Listen an H. Hanke, Bergenring 47, 23 Kiel 1. Nur korrekte Leute.

Suche 100%igen Tauschpartner für PD. Ruft an bei: 06103/33123 oder schickt Listen an: Philipp Pönnighaus, Kurt-Schumacher-Ring 43, 6072 Dreieich

The Great Generation X are searching for cool coders on Amiga! Contact us for new Stuff! Gen. X, Postfach 9223, 2300 Kiel 17, Hi to Vision Factory!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft. Seid Ihr Tauschpartner für nicht nur einmal? Dann schreibt an: Myriam Mielke, Am Beckerkamp 37, 2050 Hamburg 80. Bis dann!

Suche Amiga User im Raum 516! Stephan Schnitzler (02427/1693)

Stop! Das gabs noch nie! 5 Tage alte Games zu billigen Preisen! (Wings of Death). Abos können auch bestellt werden! Hardware auf Anfrage. Call: CH/061/492938 fragt nach Christoph

PMS-Computerclub (Amiga u. C64) sucht Mitglieder. Viele Leistungen, wenig Beitrag, 100% seriös. Infos bei: Andreas Thome, Haupstr. 28, 5543 Wawern oder: 06553/1615 (14 bis 20 Uhr)

Suche lustige Brieffreunde/in mit Amiga 500. Auch eventuell zum Tauschen. Würde mich freuen, wenn schon bald jemand schreibt. Andrea van der Weyden, Netzestr. 24, 4050 Mönchengladbach 3

Vielseitiger junger Typ mit 5 Pickeln im Gesicht sucht immer noch guten (und vor allem ehrlichen) Tauschpartner. Also, falls euer Amiga noch nicht ganz eingeschlafen ist, meldet euch schnellstens bei mir!?! S. Katz, Sudetenstr. 92, 7500 Karlsruhe 21

Habe PD-Soft und suche Tauschpartner/in! Suche von 17 Bit Gruppe aus GB Soft PD Demos. Habe leider erst kleine Auswahl von PD wie z.B.: ACS, Hägar, 17 Bit. Suche auf jeden Fall Hot Stuff. Keine Raubkopien! Liste an: Karsten Preßler, Möserstr. 34, 4300 Essen 1. Raum Essen bevorzugt

Einsteiger sucht im Raum Leipzig oder Jena A500 Freaks mit Ambitionen für C, Assembler u. Grafikanwendung. Wer im bundesdeutschen Gebiet hat Amiga(?)-Pascal-Erfahrungen? Nur ernstgemeinte Zuschriften an: Marcel Khounlivoung, K.-Marx-Allee 1-5/291. O-6902 Jena

Clubgründung MERCYMAGAZIN. Suche noch Mitarbeiter für meinen Amigaclub. Wer Interesse hat mit einen Club zu gründen, soll sich melden. Jeder kann mitwirken aus ganz Deutschland. Infos bei: Carsten Schafflhuber, Weildorfer-Hardt 25, 7777 Salem 1

If you search hot wares for your Amiga, then call: 05521/3641 and ask for Marc!!! Selling and Swapping!!! Call or die!!! Nach 19 Uhr!

Wild Rage of Grace Austria sucht neue zuverlässige DEMO-Komtakte! Wir suchen auch dringenst fähige Coder u. Graphiker zur Erweiterung unserer Demogroup. Markus Jung, Ringstr. 19, 3062 Kirchstetten, Österreich. S.O.D. gibt es nicht mehr! Wir haben unseren Namen auf Grace Austria geändert

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga Soft, bin auch an Komplettlösungen u. Anleitungen interessiert! Schickt Listen oder Disk an: Volker Hirsch, Uhlandstr. 16, 5102 Würselen

Zuverlässiger Tauschpartner für Amiga-Software gesucht! Kann Spiele u. PDSoft aller Art gebrauchen. Schickt bitte Eure Listen oder Disks an: Maik Müller, Brunnenweg 8, 6400 Fulda-Lehnerz (100% Antwort). Special Regards to: Christoph, Alex, Jürgen, Lothar, Matthias und Sven

Suche Tauschpartner für Demos (legal). Habe über 70. Send Disk to: Jens Ränker, O-2530 Warnemünde, Luisenstr. 9

Suche Tauschpartner/in für Amiga Software. Ob Profi oder Anfänger schreibt mir. Meine Anschrift: Markus Hänsenberger, Florastr. 24, 8953 Dietikon, Schweiz

Suche coole Kontakte und zuverlässigen Tauschpartner/in für Amiga Software. Nur Schweiz! Jetzige Adresse: Florian Wensel, Waldstr. 20, D-3548 Arolsen

Amiga Freak sucht Tauschpartner für Demos u. anderes! Warning: Nur legal Stuff!! Schickt Liste mit! Wer schreibt, bekommt mit Sicherheit Antwort. Tel.: 02944/2194 oder Sascha Schimkat, Beutelerstr. 160, 4831 Lgbg 2

Hallo Mädchen! Kommst Du aus Hamburg und bist Du bereit einer Anfängerin Nachhilfe im Umgang mit dem Betriebssystem ihres A500 zu geben? Dann schreib bitte an: Michaela Emmer, Fuhlsbüttler Str. 342, 2000 Hamburg 60

Suche Amiga Club! Bin 17 Jahre und würde gerne in einem Grazer Amiga Club aufgenommen werden. Schreibt an: Robert Soller, St. Peter Hauptstr. 2C, 8042 Graz, Austria

Suche zuverlässigen und schnellen Tauschpartner für gute u. neue Amiga-Games. Schickt Listen u. Disks an: Stephan Deggelmann, Hochwartstr. 12, 7752 Reichenau 1. 100% Antwort!

Suche Tauschpartner schreibt an: Pf. 071834 in 8500 Nürnberg 51. Suchen auch Coder-Grafiker-Musiker u. andere coole Typen für unsere Gruppe!

Suche Tauschpartner für neue und ältere Atari ST Spiele. Bitte schnell zurückschreiben an: Bucher Patrick, Rittenbergweg 27, 4249 Blauen, Schweiz (bitte Liste anbei)

Suche Tauschpartner Call: 02361/36276 ab 14 Uhr. Only Amiga

Arctic Strike Force have the newest Stuff for your Machine. Call: 04181/33700 oder schreibt an: Marc Runke, Vaenser Weg 119, 2110 Buchholz. Call fast or fly on the moon!!

Suche Interessierte, um einen Amigaclub zu gründen (möglichst Raum Ingolstadt/Bayern). Aufgaben: Eigene PD-Serie (Programme gesucht!), Hotline, Hilfe für Anfänger, Clubzeitung, Verhandlung mit Händlern (10-15% billigere Programme für Mitglieder zugesichert). Christian Brandl, Kronprinz-Rupprecht-Str. 7, 8070 Ingolstadt

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga. Tel.: 069/231749 ab 16 Uhr (nach Lucas fragen).

Suche Tauschpartner/in mit Amiga-Soft!!! Reni Binder, Feldstr. 12, O-7281 Authausen

Suche Tauschpartner für Amiga. Also Abos. Write to: James Waller, Elsa-Brandströmstr. 1, 6500 Mainz or call: 06131/682296 ab 14 Uhr

Programmierer sucht Grafiker(in) für den C-64, im Raum Nürnberg, zur Spiele-Entwicklung. Schreibt an: Ernst Volland, Julius-Leber-Str. 110, 8500 Nürnberg 50

Erster deutscher Kick Off Club (EDK) sucht Mitglieder aus der ganzen Welt. Wir bieten Wettbewerbe, vermitteln Spielpartner u. haben eine Clubzeitung. Nähere Infos: EDK Th. Knott, Landgraben 11, 5303 Bornheim 1. Bitte frank. Rückumschlag beilegen

Suche zuverlässige Tauschpartner für A500-Software sowie bereits bestehenden Amiga-Club im Raum Bergisch Gladbach. Schreibt an: Michael Schöffel, Zur Eiche 1, 5067 Kürten

Wir suchen Tauschpartner für Amiga. Listen an: T. Gerstenecker, Am Weichenwang 35, 7475 Meßstetten 1. 100% Antwort! Be fast!

Suche zuverlässigen Tauschpartner/in oder einen Club für Amiga Spiele. Habe immer das Neueste im Haus. Suche auch PC Games zum Tausch. Schreibt an: Adam Thomalla, Walter-Koch-Str. 29/1. Vergeßt aber nicht die Liste (100% Antwort)

Was??? Es gibt noch Joker-Leser die uns nicht kennen??? Selbst schuld! Aber das könnt Ihr ändern, denn gegen 0,60 DM Rückporto informieren wir Euch! Also ab die Post an den legalen Amiga-Club bei dem der Punk abgeht! PHOENIX, Burgweg 3, 7186 Billingsbach

Wer lernt mit mir Assembler? Ich habe großes Interesse. Tel.: 5275343 (Ostberlin), Lars Kimmritz, Hamburgerstr. 5, O-1147 Berlin

Viren auf den Disketten? kein Problem! Schickt eure Disketten an: Clemens Schütte, Wiesenfeldstr. 19, 7615 Zell a.H.

Searching for cool contacts! Write to: Swoboda Rainer, Waldmüllerstr. 11, 4910 Ried, Austria

The amazing TFK-Group search for cool and fast guys all over the world! Write to: Postfach 1104, 8704 Uffenheim

Hey Du! Bist Du gut in Assembler, Grafik oder Sound? Möchtest Du mit netten Freaks in einer Gruppe zusammenarbeiten und Spaß haben? Dann schreib uns doch mal! Write fast to: Stefan Schalich, Wacholderweg 2, W-3300 Braunschweig!!!

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft! Tausche Utilities, PDs und Games! Schreibt an: Daniel Meier, Pappenheimer Str.16, 85 Nürnberg 60

Suche Tauschpartner/in für A500, der/die Games u. Textverarbeitung zum Tausch freigibt. Suche Kickstart 1.3. Schreibt an: Chris (Nung), Steinstr. 7b, 595 Finnentrop 1

Kostenlos

ist und bleibt Deine **PRIVATE** Kleinanzeige in AMIGA JOKER. Einfach Postkarte zur Hand, **Text, RUBRIK** und **Adresse** draufpinseln und ab geht die Post:

Joker Verlag
Kleinanzeige
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

ACHTUNG! Anzeigen mit **PLK Nummern** oder solche, die auf **Raubkopien** schließen lassen, werden NICHT VERÖFFENTLICHT! Ebensowenig welche, die anbieten, dem 250.000sten Einsender von 30 Pfennig einen Amiga zu schenken. Und daß es ein bißchen dauern kann bis zur Veröffentlichung, haben wir doch auch schon mal erwähnt, oder? Na, dann ist ja alles klar?!

MURDERS IN SPACE

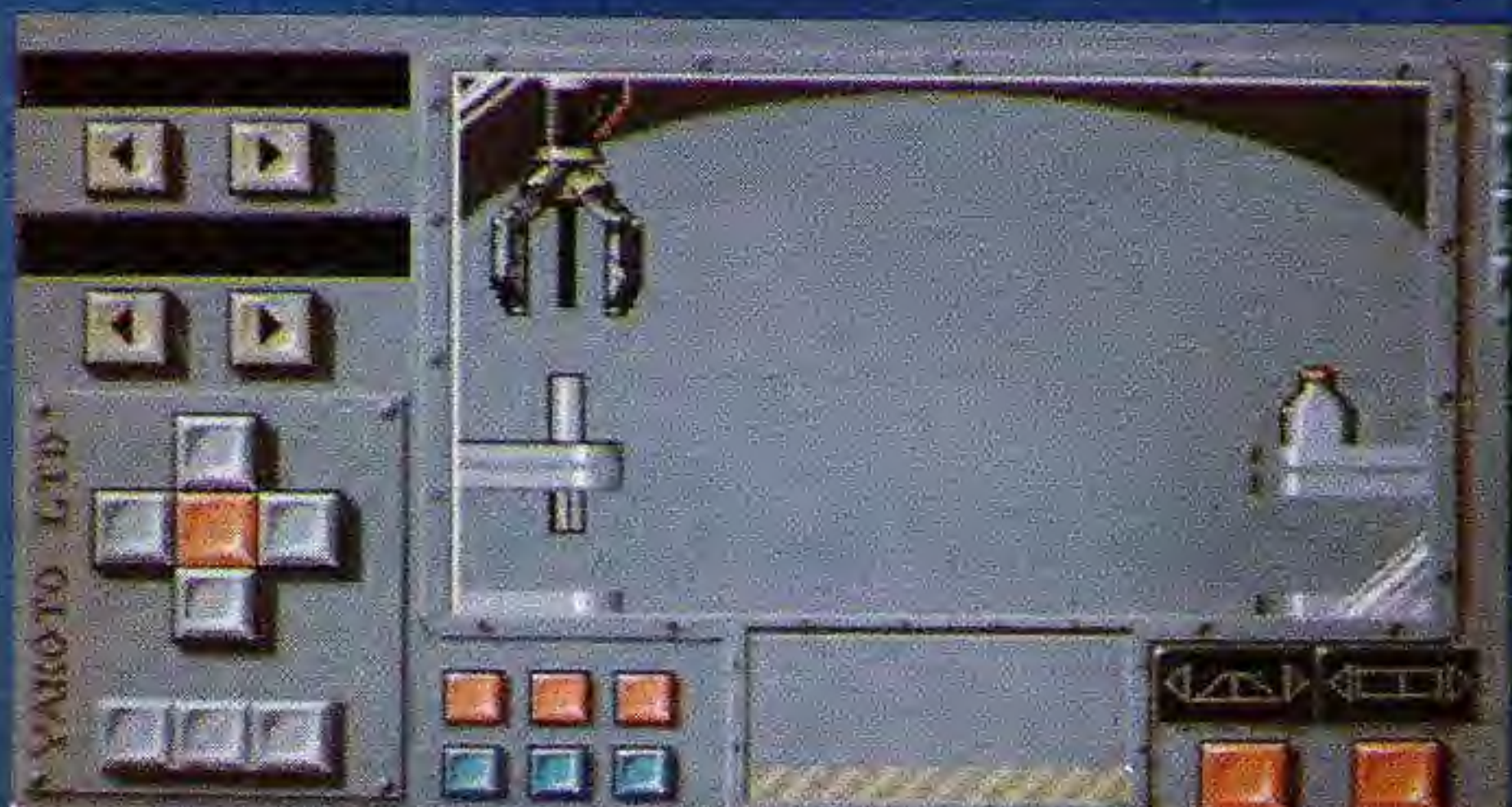
Erinnert sich noch jemand an „Murders in Venice"? Genau, das war jenes Detektivspielchen, bei dem allerlei Krimskrams (Nähzeug und sonstige „Indizien") mit in der Schachtel lag. Solche Gimmicks hat der Nachfolger auch zu bieten – aber sonst so gut wie nichts!

Tja, wer auf Pseudo-Weltraumtabletten und eine mickrige Gummispinne abfährt, wird gut bedient – spielerisch ist Infogrames' neuester Mordfall allerdings eine herbe Enttäuschung! Dabei wäre die Idee hinter Murders in Space noch nicht einmal die schlechteste: Der Spieler soll den mysteriösen Mordversuch am Kommandanten einer Raumstation aufklären und gleichzeitig die übrigen Besatzungsmitglieder vor weiteren Anschlägen schützen. Für die Ermittlungen steht genau ein Tag zur Verfügung; in dieser knapp bemessenen Zeitspanne kann man Verhöre führen, Leibesvisitationen machen und Indizien untersuchen (wofür zahlreiche technische Hilfsmittel, wie Teleskope, Greifarme und ganze Laboratorien zur Verfügung stehen). Besonders wichtig ist es, alle nur denkbaren Informationen über die Besatzungsmitglieder herauszubekommen, von denen fast jeder ein kleines Geheimnis mit sich herumträgt.
Gesteuert wird unsere Spürnase mit der Maus; über den linken Mausbutton läßt sich ein Cursor aktivieren, mit dem man einzelne Gegenstände auf dem Screen durch Anklicken genauer untersuchen kann. Für die Unterhaltung mit anderen Personen werden jeweils einige Sätze vorgeschlagen, aus denen man sich dann den treffendsten aussucht. Ein paar ganz interessante Features sollen ebenfalls nicht unerwähnt bleiben: An Bord der Raumstation befindet sich eine Art Mailbox, über die Mitteilungen an die Bodenstation geschickt oder von dort empfangen werden. Außerdem ist es möglich, den Fortgang der Ermittlungen zu protokollieren und auf Diskette abzuspeichern. Schließlich gibt es noch eine Quiz-Sequenz, sowie einige Actionszenen, in denen man z.B. einen Weltraumspaziergang unternehmen oder einen Greifarm steuern darf.
So interessant sich das alles auch anhören mag – in der Praxis ist es die pure Langeweile! Noch dazu läßt sich die technische Umsetzung bestenfalls als mittelmäßig bezeichnen: Schon die Andock-Sequenz im Vorspann sieht aus wie ein schwaches PD-Demo, die Grafik im eigentlichen Spiel ist dann auch nicht gerade berauschend. Der Sound ist eine Zumutung, jedenfalls für halbwegs sensible Ohren. Das gilt für die nervtötende Titelmusik ebenso wie für die schrillen und aufdringlichen Geräusche, die im weiteren Verlauf zu hören sind. Und als ob das nicht schon schlimm genug wäre, ist auch noch die Handhabung mehr als gewöhnungsbedürftig und unnötig kompliziert. War „Murders in Venice" noch ein nettes und spannendes Detektivabenteuer, so ist der Nachfolger einfach bloß eins: unterdurchschnittliche Dutzendware! (C. Borgmeier)

Murders in Space

Grafik:	56%
Sound:	32%
Handhabung:	36%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	40%
Preis/Leistung:	34%
Red. Urteil:	39%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt. Spielstände können abgespeichert werden, Spiel und Anleitung in deutsch.

Der Amiga Joker meint:
Simulcra ist Ballern in seiner schönsten Form!

Wer Ballerspiele mit 3D-Vektorgrafik mag, kennt (und liebt!) mit Sicherheit auch die „Starglider"-Games. Und wem diese Klassiker trotz des moderaten Schwierigkeitsgrads noch zu stressig waren, für den haben wir gute Nachrichten...

Mit Simulcra kann sich nämlich auch der unerfahrenste Baller-Novize an herrlichen Duellen in „Starglider"-Manier erfreuen, ohne dabei einen Nervenzusammenbruch zu riskieren! Und weil's so schön ist, sparen wir uns auch die Hintergrundstory und schauen gleich nach, was Sache ist: Gegner gibt es hier natürlich tonnenweise, angefangen von allen möglichen Landfahrzeugen über Geschütztürme und sonstige Verteidigungsanlagen bis hin zu netten kleinen Fliegern. Die muß man allesamt mit seinem SVR Spezialfighter erledigen, der fahren, hüpfen und auch fliegen kann. Das gute Stück hat selbstverständlich eine Bordkanone, dazu kommen diverse Extras wie Raketen, Radar, Schutzschilde, ECM und Speed Ups. Geschossen und geflogen wird in einer sogenannten Battle Matrix – von diesen digitalen Schlachtfeldern gibt es stolze 30 Stück (= Level).

Die (ausgefüllte) Vektorgrafik ist traumhaft schnell, man kriegt den reinsten Geschwindigkeitsrausch. Der Sound besteht aus einer belanglosen Titelmusik und passenden Effekten. Das Beste aber ist die Steuerung, sie wurde nahezu optimal gelöst: gekonnter läßt sich ein Joystick eigentlich nicht mehr belegen! Es ist direkt schade, daß man Simulcra doch in ein paar Sitzungen durchspielen kann (obwohl die Kampf-Arenen sehr komplex sind), denn diese wundervollen Fights könnten ruhig ewig dauern... (mm)

Simulcra

Simulcra

Grafik:	89%
Sound:	70%
Handhabung:	88%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	82%
Red. Urteil:	80%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: MicroStyle
Bezug: International Software

Spezialität: Zwei Minuspunkte: Es gibt keine Savefunktion, und die Highscores werden nicht gespeichert.

Super Off Road

Kennt irgendjemand den Automaten „Ivan Ironman Stewart's Super Off Road"? Nö? Ist auch bestimmt keine Bildungslücke. Und Virgins Amigaumsetzung muß man noch viel weniger gesehen haben...

Automat hin oder her, Super Off Road ist nichts anderes als ein Clone des Rennspielklassikers „Super Sprint" – mit dem Unterschied, daß hier (acht) Geländestrecken absolviert werden können. Bis zu vier Piloten dürfen sich zunächst mit drei Buchstaben, Geburtsdatum und Nationalität eintragen, dann geht's an den Start. Die Rennen bekommt man in hoffnungslos überholter Dünnbrett-Grafik aus der Vogelperspektive zu sehen, hin und wieder liegen ein paar Extras (Nitro-Beschleuniger oder Geldsäcke) herum, die man durch Überfahren einsammelt. Nach vier Runden ist die Sache überstanden, man kassiert sein Preisgeld und darf sich in einem Shop mit besseren Reifen, Stoßdämpfern, Nitros, usw. eindecken, ehe es auf dem nächsten Kurs genauso trostlos weitergeht.

Dabei hätte alles so schön sein können: Mit einer ordentlichen Steuerung ist ein solches Game (zumindest wenn menschliche Kontrahenten zur Hand sind) ja immer ein Garant für heiße Konkurrenzkämpfe vor dem Monitor. Leider ist aber die Stickabfrage bei Super Off Road alles andere als gelungen – viel zu nervös und dann noch ungenau! So bleibt halt nur ein unterdurchschnittlich präsentiertes Rennspielchen wie tausend andere zuvor, dessen einzig gute Idee – nämlich, daß man seine drei Leben auch zu Geld für Extras machen kann – sang- und klanglos im Sand verläuft. (ml)

Das auch noch: Alle Strecken sehen so ziemlich gleich aus!

Super Off Road

Grafik:	29%
Sound:	38%
Handhabung:	33%
Spielidee:	26%
Dauerspaß:	28%
Preis/Leistung:	23%
Red. Urteil:	26%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Virgin
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Abbruch- und Pausefunktion, Highscores werden nicht gesaved. Bei mehr als zwei Mitspielern kommt eine umständliche Tastatursteuerung zum Einsatz.

Super Skweek

Der Amiga Joker meint:
Super Skweek ist Computer-Entertainment für Leute von 6 bis 66!

„Skweek", das erste Game mit dem sympathischen Knuddelhelden, kennt hierzulande kaum jemand – in Frankreich hielt es sich monatelang in den Hitparaden! Na, vielleicht klappt's ja beim zweiten Anlauf auch im Lande der Dichter und Denker?

Wieder muß das kleine Kartoffel-Sprite über Plattformen laufen und sie so von trübem Grau und Blau in gar fröhliches Rosa umfärben. Dazu sucht man sich eine von fünf Inseln zu je 45 Leveln aus, dann kann die Färbeaktion ihren Lauf nehmen: Zahlreiche Monster der putzigen Art behindern die Malerarbeiten, es gibt Spezialfelder mit Eis, Einbahnstraßen oder Ähnlichem, und manchmal muß sogar ein weiblicher Skweek befreit werden. Im Gegenzug darf man leckeren Bonusmampf einsammeln und findet Extras wie Sieben-Meilen-Stiefel, Schutzschilder und Streuschüsse. So mancher Feind hinterläßt nach seinem Ableben Goldmünzen, für die man sich in Shops mit weiteren Hilfen eindecken kann.

Dank der zuckersüßen Comic-Grafik, passendem Sound, ordentlichem Scrolling und exakter Steuerung ist Super Skweek ein Game für Spieler jeden Alters. Auch kann der niedliche Geschicklichkeitstest nicht allzu schnell langweilig werden: Im Random-Modus bastelt der Computer immer wieder neue Level zusammen, und mit dem eingebauten Construction Kit kann man sogar selbst Hand anlegen. Da es im Gegensatz zum Vorgänger auch Level mit mehreren Etagen, sowie einen gelungenen Zwei-Spieler-Modus gibt, ist der kleine Färberich in der Neuauflage eine echte Empfehlung! (C. Borgmeier)

Netter Gag: der Malermeister aus Jumping Jack Son als Gegner!

Super Skweek

Grafik:	70%
Sound:	70%
Handhabung:	81%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	72%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Loriciel
Bezug: Rushware

Spezialität: Zahlreiche Einstellmöglichkeiten über die F-Tasten: Sound und Colorcycling am Bildrand an/aus, Abbruch, Übersichtskarte, etc.

No Exit

„Dieses Kampfspiel, das sich ganz neuer, umwälzender Verfahren bedient, wird alle Amateure solcher Spiele in Begeisterung versetzen." Behauptet wenigstens der Hersteller...

Also, wir haben gesucht und gesucht, aber „umwälzende Verfahren" konnten wir beim besten Willen keine finden. Eher im Gegenteil: No Exit ist ein simpelst gestricktes Prügelspielchen mit bescheidener Grafik, immerhin recht ausgefallenen Animationen und lahmer Steuerung, das im Vergleich mit anderen Vertretern des Genres mehr als alt aussieht!

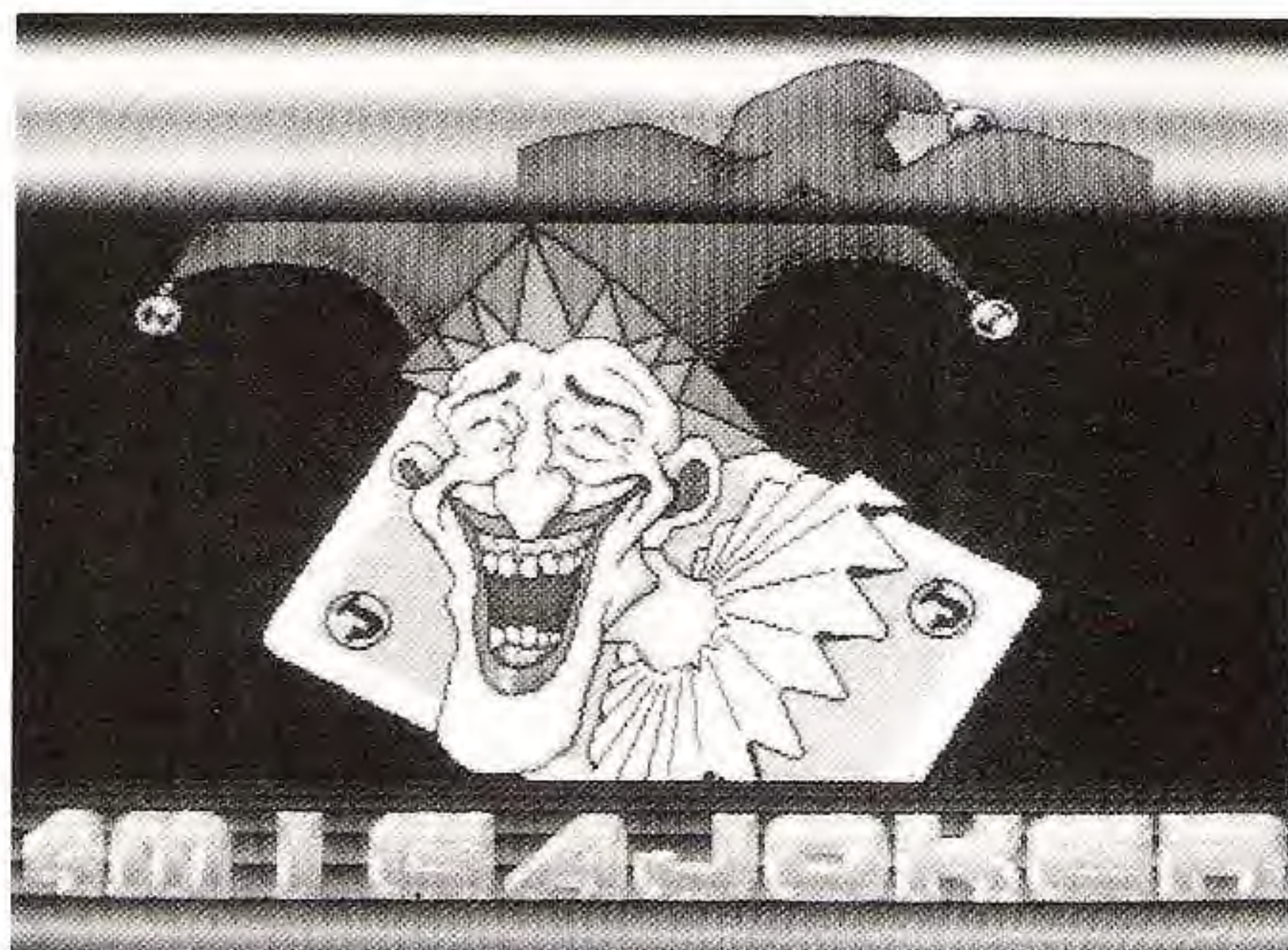
Die Keilerei beginnt, sobald man sich für Mensch oder Computer (sehr spielstark) als Gegner entschieden hat, und verschiedene Kampfparameter, wie Ausdauer und Schlagkraft eingestellt sind. Die beiden Fighter stehen sich vor einer verwaschenen Hintergrundgrafik gegenüber, die nach jedem (besiegten) Gegner wechselt. Prinzipiell ist alles erlaubt: Tritte ins Gesicht, Fausthiebe in den Magen oder auch mal ein Sprung in den Nacken – jeder Treffer bringt Punkte. Ist der Gegner geschafft, reißt er sich freiwillig (?!) den Kopf herunter, das Blut spritzt, der Körper windet sich noch kurz im Staub und löst sich dann unter heftigem Geblitze in Nichts auf. Sehr geschmackvoll...

Aber es kommt fast noch schlimmer: In jeder Runde kann sich der Kämpfer dreimal in ein Monster mit grünen Hörnern verwandeln. So weit so gut, aber die Anleitung besitzt die Frechheit, dieses eklige Ungeheuer als Joker zu bezeichnen!! Alles in allem also ein ziemlich mißratenes Spielchen, bei dem gerade mal die Geräuschkulisse durchschnittliches Niveau erreicht. (C. Borgmeier)

No Exit

Grafik:	39%
Sound:	51%
Handhabung:	38%
Spielidee:	22%
Dauerspaß:	31%
Preis/Leistung:	32%
Red. Urteil:	32%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Tomahawk/Coktel Vision
Bezug: Bomico

Spezialität: Die Highscoreliste wird nicht gesaved, bei der Codeabfrage wird nur der numerische Block angesprochen.

Wem bei Cracker-Vorspännen vor Begeisterung die Kinnlade heruntergeklappt ist, der darf jetzt wieder zuklappen: Mit Digital Marketings kleinem Meisterwerk rückt das eigene Mega-Intro in greifbare Nähe!

> **Der Amiga Joker meint:**
> Wer starke Intros selbermachen will, muß programmieren können. Oder er besorgt sich dieses Tool!

Wir haben an dieser Stelle ja auch schon ein paar PD-Intro-Maker vorgestellt – gegen den Megamighty Intro Designer nehmen die sich aber aus wie ein Tretroller neben einem Lamborghini! Dabei ist Digital Marketings Tool nicht nur ebenso leicht zu handhaben, sondern auch fast so günstig in der Anschaffung. Nur knapp 39 Märker sind für den Spaß zu berappen, zum Antesten ist sogar eine lauffähige Version als PD erhältlich. Na, neugierig geworden? Dann laßt Euch mal erzählen, was das Teil am Kasten hat:

Nach dem Booten der Diskette gibt's was zu sehen? Richtig: Ein hübsches Intro, wie man es mit dem Programm erstellen kann. Vom Hauptmenü aus geht's dann per F-Tasten weiter, als erstes wird für die richtige Sounduntermalung gesorgt. Als Abspielroutinen gibt es sechs verschiedene Sound-Module, das Angebot reicht von diversen Soundtracker-Versionen bis hin zum PD-Noisetracker. Hier wird auch bestimmt, ob im fertigen Intro Equalizer-Balken eingeblendet werden sollen. Weiter geht's mit dem Background. Zur Wahl stehen zwei Routinen für animierte Sternenhintergründe, sowie die Möglichkeit, IFF-Bilder einzubauen – allerdings ist der Bildausschnitt auf 320 x 160 Pixel begrenzt. Sodann macht man sich an die Erstellung eines Logos, das später im oberen Drittel des Screens herumhüpfen (oder herumschwingen) kann. Es darf aus maximal 32 Farben bestehen und auch gerne aus einem IFF-Bild ausgeschnitten werden. Wer's ganz aufwendig haben will, dem stehen zwei Bewegungsroutinen für die Animation zur Verfügung. Um die digitale Visitkarte (und auch den dazugehörigen Scrollbalken) zu unterlegen, gibt es ein weiteres Menü mit vier bereits vorgefertigten Rastern; man kann natürlich auch selbst welche erstellen (60 Rasterlinien).

Nun kommen wir zum Screeneditor, mit dem man Texte in der Bildschirmmitte erscheinen lassen kann. Das funktioniert aber nur, wenn zuvor eine der beiden Stern-Routinen gewählt wurde; fünf 16 x 16 Pixel große Zeichensätze sind bereits auf der Disk. Um der Sache etwas Würze zu verleihen, können im nächsten Menü noch ein paar animierte Sprites eingebaut werden. Entweder man begnügt sich mit den vorhandenen Bällen, Kreuzen und Dreiecken, oder man lädt wieder eine eigene IFF-Brush. Die Anzahl der Sprites (1 – 8) und ihre Flugkurven sind variabel. So, jetzt fehlt nur noch das Wichtigste, nämlich der Scroll-Text. Auch hierfür stehen schon fünf (große) Zeichensätze bereit, mittels zusätzlicher Steuerzeichen wird die Geschwindigkeit der Laufschrift geregelt.

Jetzt ist das Intro fertig. Auf Tastendruck kann es begutachtet werden, nachträgliche Korrekturen sind auch kein Problem, da das Werk stets im RAM gehalten wird. Im abschließenden Load/Save Menü wird es abgespeichert, hier kann auch gleich die Startupsequenz so geändert werden, daß das Kunstwerk nach dem Laden aufgerufen wird. Sollte es etwas zu lang geworden sein, muß es noch mit einem entsprechenden Programm gecruncht werden.

Fazit: Wer auf simple Bedienung, gute Ergebnisse, eine ausführliche deutsche Anleitung und einen fast schon lächerlich günstigen Anschaffungspreis steht, darf sich den Megamighty Intro Designer nicht entgehen lassen! (wh)

Bezug:
Digital Marketing
Krefelder Str. 16
D-5142 Hückelhoven 2
Tel.: 02435/2086

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Werner Hiersekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Brigitta Labiner (bl)

Freie Mitarbeiter
Norbert Beckers
Carsten Borgmeier
Felix Bübl
Kate Dixon
Timothy Kansas
Sönke Klettner
Jens Petersen
Ulf Petersen
Hans-Werner Raabe
Stephan Rock
Thomas Rossacher
Ralf Schikora

Redaktionsassistenz
Brigitta Labiner
Werner Ponikwar

Art Director
Oliver Wunderlich

Layout
Oliver Wunderlich

Fotografie
Oskar Dzierzynski

Comic
Werner Regnet
Ingo Stein

Titel
Thomas Emde

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier

Satz
Fa. Der Satz GmbH,
8000 München 70

Reproduktion
KWM-Werbung Rieß,
8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung
Leykam Universitäts-buchdruckerei Ges.m.b.H
A-8054 Graz

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Werner Hirsekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Brigitta Labiner (bl)

Freie Mitarbeiter
Norbert Beckers
Carsten Borgmeier
Felix Bübl
Kate Dixon
Timothy Kansas
Sönke Klettner
Jens Petersen
Ulf Petersen
Hans-Werner Raabe
Stephan Rock
Thomas Rossacher
Ralf Schikora

Redaktionsassistenz
Brigitta Labiner
Werner Panikwar

Art Director
Oliver Wunderlich

Layout
Oliver Wunderlich

Fotografie
Oskar Dzierzynski

Comic
Werner Regner
Ingo Stein

Titel
Thomas Emde

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier

Satz
Fa. Der Satz GmbH,
8000 München 70

Reproduktion
KWM-Werbung Riell,
8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung
Leykam Universitäts-
buchdruckerei Ges.m.b.H
A-8054 Graz

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner,
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4600977

Der Joker-Index – Alle Tests auf einen Blick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
1st Person Pinball	2/90	23	Geschicklichkeit
3001 O'Connors Fight	7/90	82	Strategie
5th Gear	3/90	26	Sport
688 Attack Sub	5/90	49	Simulation
Adidas Championship Football	9/90	53	Sport
Adventures	4/90	81	Compilation
After the War	4/90	34	Action
Air Supply	12/90	60	Action
Aladin's Magic Lamp	7/90	86	Action
All Dogs go to Heaven	9/90	45	Geschicklichkeit
All time favourits	12/90	95	Compilation
Amiga Toolbox	1/90	61	Anwendung
Amos	10/90	68	Anwendung
Anarchy	10/90	28	Action
Antago	7/90	35	Strategie
Antheads	**7/90**	**15**	**Abenteuer**
Apprentice	9/90	61	Geschicklichkeit
Aquanaut	4/90	85	Action
Armada	3/90	59	Strategie
Astate	7/90	28	Verschiedenes
Asterix Operation Hinkelstein	1/90	35	Verschiedenes
Astro Marine Corps	9/90	86	Action
Atomic Robo-Kid	12/90	56	Action
Atomix	4/90	48	Strategie
Atomino	12/90	29	Strategie
Austerlitz	3/90	59	Strategie
Back to the Future II	9/90	16	Geschicklichkeit
Bad Company	3/90	58	Action
Bar Games	12/90	69	Verschiedenes
Barney Bear goes to school	5/90	82	Verschiedenes
B.A.T	11/90	34	Abenteuer
Battle Command	**11/90**	**14**	**Simulation**
Battlemaster	11/90	30	Abenteuer
Berlin East vs. West	2/90	61	Abenteuer
Beverly Hills Cop	2/90	12	Verschiedenes
Big Business	12/90	16	Simulation
Black Tiger	5/90	61	Action
Block Out	1/90	14	Strategie
Bloodwych Data Vol.1	3/90	36	Rollenspiel
Blue Angel 69	1/90	17	Strategie
Blue Angels	7/90	27	Simulation
Bodo Illgner's Soccer	2/90	59	Sport
Bomber Bob	11/90	28	Action
Borodino	2/90	60	Strategie
Börsenfieber	3/90	61	Verschiedenes
Bride of the Robot	2/90	68	Abenteuer
Bubble Plus	7/90	80	Geschicklichkeit
Budokan	5/90	83	Sport
Cabal	3/90	11	Action
Cadaver	**12/90**	**41**	**Abenteuer**
Captive	12/90	28	Rollenspiel
Carmen San Diego	9/90	61	Verschiedenes
Castle Master	**7/90**	**36**	**Abenteuer**
Century	**11/90**	**60**	**Geschicklichkeit**
Chambers of Shaolin	**1/90**	**27**	**Sport**
Champions of Krynn	9/90	36	Rollenspiel
Chase H.Q.	1/90	10	Sport
Chessplayer 2150	2/90	24	Strategie
Chicago 90	3/90	17	Action
Chinese Chess	9/90	82	Strategie
Chrono Quest II	7/90	53	Abenteuer
Cloud Kingdoms	5/90	80	Geschicklichkeit
Cluedo Master Detective	3/90	69	Verschiedenes
Codename: Iceman	10/90	51	Abenteuer
Codesystem	10/90	66	Anwendung
Colonel's Bequest	10/90	52	Abenteuer
Colony	5/90	81	Abenteuer
Colorado	5/90	36	Abenteuer
Coloris	7/90	81	Strategie
Combo Racer	4/90	36	Sport
Count Duckula	12/90	42	Geschicklichkeit
Conqueror	3/90	68	Verschiedenes
Conquests of Camelot	**10/90**	**51**	**Abenteuer**
Continental Circus	1/90	11	Sport
Corporation	**11/90**	**12**	**Abenteuer**
Crack Down	7/90	52	Action
Cricket Captain	12/90	78	Sport
Crossbow	5/90	82	Abenteuer
Cyberball	9/90	82	Sport
Damocles	9/90	12	Verschiedenes
Dan Dare III	7/90	61	Action
Danger Castle	1/90	68	Geschicklichkeit
Darius Plus	1/90	58	Action
Dark Century	9/90	84	Action
Dark Fusion	2/90	26	Action
Das Haus	9/90	83	Simulation
Das Magazin	7/90	84	Simulation
Day of the Viper	2/90	75	Veschiedenes
Days of Thunder	11/90	55	Sport
Defenders of the Earth	9/90	87	Action
Deluxe Strip Poker	3/90	36	Verschiedenes
Deluxe Video III	2/90	65	Anwendung
Demon's Tomb	4/90	56	Abenteuer
Dino Wars	**10/90**	**17**	**Verschiedenes**
Dogs of War	1/90	28	Action
Domination	7/90	63	Strategie
Double Dragon II	2/90	35	Action
Drachen von Laas	5/90	41	Abenteuer
Dragonflight	**7/90**	**12**	**Rollenspiel**
Dragon Force	9/90	64	Strategie
Dragon Spirit	1/90	52	Action
Dragons Breath	**3/90**	**42**	**Abenteuer**
Dragons Lair II	5/90	14	Action
Dragons of Flame	2/90	71	Rollenspiel
Dragonstrike	12/90	72	Simulation
Drakkhen	**2/90**	**11**	**Rollenspiel**
Dr. Doom's Revenge	2/90	33	Action
Drivin' Force	3/90	33	Sport
Dr. Plummets House of Flux	4/90	62	Geschicklichkeit
Dungeon Quest	4/90	83	Abenteuer
Dynasty Wars	9/90	33	Action
Dyter 07	2/90	16	Action
E-Motion	**5/90**	**48**	**Geschicklichkeit**
Emerald Mine III	10/90	62	Geschicklichkeit
Emlyn Hughes Int. Soccer	**9/90**	**52**	**Sport**
Escape from Colditz	10/90	27	Verschiedenes

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Escape from the Planet ...	7/90	62	Action
European Space Simulator	3/90	57	Simulation
European Superleague	11/90	36	Sport
Extase	11/90	74	Strategie
Eye of Horus	1/90	19	Geschicklichkeit
F-19 Stealth Fighter	**10/90**	**10**	**Simulation**
F-29 Retaliator	**5/90**	**12**	**Simulation**
Falcon Mission Disk 2	**11/90**	**42**	**Simulation**
Fallen Angel	1/90	69	Action
Fast Lane	1/90	11	Sport
Fatal Heritage	10/90	41	Abenteuer
Federation Quest I	4/90	18	Abenteuer
Fighter Bomber	3/90	12	Simulation
Final Battle	12/90	50	Abenteuer
Final Command	7/90	61	Abenteuer
Final Countdown	4/90	45	Geschicklichkeit
Fire	4/90	50	Action
Fire & Brimstone	10/90	86	Geschicklichkeit
Fire & Forget II	12/90	36	Action
First Contact	5/90	34	Action
Flimbo's Quest	10/90	56	Geschicklichkeit
Flood	10/90	56	Geschicklichkeit
Fly Fighter	11/90	74	Action
Football Man. World Cup Ed.	9/90	52	Sport
Footballer II	3/90	56	Sport
Fred	4/90	44	Geschicklichkeit
Full Metal Planete	3/90	53	Strategie
Future Basketball	11/90	52	Sport
Future Bike	11/90	83	Action
Future Classics	11/90	75	Compilation
Future Dreams	4/90	80	Compilation
Future Sport	2/90	68	Action
Future Wars	1/90	16	Abenteuer
Galaxy Force	1/90	22	Action
Gates of Jambala	2/90	36	Geschicklichkeit
Ghostbusters II	1/90	9	Action
Ghosts 'n' Goblins	9/90	44	Action
Ghouls 'n' Ghosts	2/90	44	Geschicklichkeit
Giants	4/90	79	Compilation
Gin & Cribbage King	5/90	84	Verschiedenes
Globulus	12/90	60	Geschicklichkeit
Gold of the Americas	3/90	44	Strategie
Gold of the Aztecs	11/90	49	Action
Gold of the Realm	5/90	62	Abenteuer
Grand National	4/90	44	Sport
Gravity	7/90	54	Verschiedenes
Great Courts 2	**12/90**	**18**	**Sport**
Gremlins 2	11/90	16	Action
Gridiron!	1/90	59	Strategie
Guardian Angel	11/90	52	Action
Hammerfist	9/90	45	Abenteuer
Hardball II	10/90	84	Sport
Hard Drivin'	1/90	10	Sport
Harley Davidson	10/90	85	Sport
H.A.T.E	2/90	26	Action
Heavy Metal	9/90	87	Action
Hellraider	4/90	50	Action
Hero's Quest	**9/90**	**42**	**Abenteuer**
Heroes	12/90	95	Compilation
Highlights	4/90	80	Compilation
Highway Patrol II	4/90	43	Geschicklichkeit
Hollywood Collection	12/90	96	Compilation
Horse Racing	2/90	34	Veschiedenes
Hot Rod	7/90	56	Sport
Hound of Shadow	4/90	64	Abenteuer
Hoyle Book of Games	4/90	48	Verschiedenes
Imperium	10/90	64	Verschiedenes
Impossamole	7/90	82	Geschicklichkeit
Indianapolis 500	12/90	77	Sport
Infestation	4/90	14	Verschiedenes
Inspector Griffu	10/90	80	Abenteuer
Intact	7/90	42	Action
International 3D-Tennis	9/90	18	Sport
International Arcade Action	12/90	96	Compilation
International Soccer Challenge	12/90	42	Sport
International Wrestling	7/90	56	Sport
Interphase	1/90	23	Verschiedenes
Invest	10/90	12	Simulation
Iron Lord	**1/90**	**43**	**Verschiedenes**
Ishido	**12/90**	**52**	**Strategie**
Island of lost Hope	7/90	50	Abenteuer
Italia 1990	5/90	62	Sport
Italia 90	7/90	10	Sport
Italy 90	9/90	52	Sport
It Came From The Desert	**1/90**	**42**	**Verschiedenes**
Ivanhoe	9/90	63	Action
Jocky Wilson's Darts	11/90	64	Sport
Jumping Jack Son	**7/90**	**34**	**Geschicklichkeit**
Kaiser	2/90	57	Strategie
Keef the Thief	1/90	57	Rollenspiel
Kelly X	2/90	70	Action
Kenny Dalglish Soccer	2/90	59	Sport
Khalaan	7/90	18	Strategie
Kick Off 2	**9/90**	**52**	**Sport**
Kid Gloves	5/90	48	Geschicklichkeit
Killing Game Show	11/90	61	Action
Kind of Magic 2	12/90	96	Compilation
King's Quest IV	10/90	50	Abenteuer
King's Quest Triplepack	4/90	79	Compilation
Klax	**5/90**	**34**	**Geschicklichkeit**
Knight Force	1/90	12	Action
Knights of the Crystallion	5/90	52	Verschiedenes
Kreuz As „Poker"	1/90	52	Verschiedenes
Krymini	11/90	87	Strategie
Krypton Egg	4/90	62	Geschicklichkeit
Last Ninja II	10/90	80	Action
Leavin' Teramis	7/90	86	Action
Legend of Faerghail	**2/90**	**10**	**Rollenspiel**
Legend of the Lost	12/90	58	Action
Leisure Suit Larry II	1/90	36	Abenteuer
Leisure Suit Larry III	7/90	49	Abenteuer
Lettrix	11/90	60	Strategie
Light Corridor	12/90	70	Geschicklichkeit
Light Force	4/90	80	Compilation
Limes & Napoleon	3/90	62	Geschicklichkeit
Lin Wu's Challenge	9/90	56	Strategie

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Livingstone II	7/90	50	Geschicklichkeit
Logo	9/90	80	Strategie
Loom	10/90	79	Abenteuer
Lords of Doom	11/90	58	Abenteuer
Lords of War	4/90	87	Geschicklichkeit
Lost Patrol	10/90	48	Verschiedenes
Lotto Amiga	3/90	65	Anwendung
Lotus Turbo Challenge	**11/90**	**27**	Sports
M1 Tank Platoon	**12/90**	**62**	Simulation
Magic 4	12/90	96	Compilation
Magic Fly	12/90	70	Action
Magic Seven	4/90	80	Compilation
Magnum 4	12/90	97	Compilation
Manchester United	**4/90**	**47**	**Sport**
Manhunter 2 – San Francisco	9/90	55	Abenteuer
Maniac Mansion	2/90	51	Abenteuer
Manic Miner	5/90	83	Gschicklichkeit
Manix	12/90	58	Geschicklichkeit
Mark II Sound Sys.	1/90	60	Anwendung
Masterblazer	12/90	34	Verschiedenes
Master Sound	7/90	67	Anwendung
Matrix Marauders	10/90	28	Sport
Maupiti Island	**12/90**	**27**	**Abenteuer**
Mean Streets	12/90	54	Abenteuer
Microbattle & Fullspeed	11/90	82	Verschiedenes
Midnight Resistance	**10/90**	**34**	**Action**
Midwinter	**5/90**	**46**	**Verschiedenes**
Might & Magic II	5/90	56	Rollenspiel
Mindroll	9/90	86	Geschicklichkeit
Money Player Deluxe	3/90	62	Simulation
Monty Python's	12/90	34	Action
Mot	4/90	82	Geschicklichkeit
Moonblaster	10/90	42	Action
Moonwalker	2/90	18	Geschicklichkeit
Mr. Do Run Run	11/90	86	Geschicklichkeit
Murder	10/90	27	Verschiedenes
My Funny Maze	1/90	68	Strategie
Necronom	5/90	33	Action
Neuromacer	**10/90**	**46**	**Abenteuer**
Never Mind	1/90	34	Strategie
New York Warriors	7/90	16	Action
Nightbreed	11/90	33	Abenteuer
Nightbreed	11/90	32	Action
Nighthunter	12/90	82	Geschicklichkeit
Ninja Spirit	7/90	46	Action
Ninja Warriors	2/90	52	Action
Nitro Boost Challenge	4/90	86	Geschicklichkeit
North Sea Inferno	3/90	15	Action
Nuclear War	4/90	41	Strategie
Oliver & Compagnie	3/90	68	Geschicklichkeit
Omega	4/90	61	Verschiedenes
Onslaught	2/90	50	Action
Ooops Up	10/90	36	Geschicklichkeit
Operation Stealth	**10/90**	**13**	**Abenteuer**
Operation Thunderbolt	**2/90**	**13**	**Action**
Oriental Games	11/90	82	Sport
Othello Killer	3/90	23	Strategie
Outlands	2/90	74	Action
Overlander	3/90	16	Action
Overrun	11/90	88	Strategie
P 47	4/90	87	Action
Paradroid 90	11/90	54	Geschicklichkeit
Paris Dakar 90	5/90	55	Sport
Pictionary	1/90	22	Verschiedenes
Pick'n Pile	12/90	52	Strategie
Pinball Magic	**3/90**	**27**	**Geschicklichkeit**
Pipe Mania	**3/90**	**26**	**Strategie**
Pirates!	**7/90**	**45**	**Abenteuer**
Planet of Lust	1/90	24	Abenteuer
Player Manager	5/90	79	Sport
Plotting	**11/90**	**65**	**Strategie**
Police Quest II	**10/90**	**50**	**Abenteuer**
Pool of Radiance	11/90	56	Abenteuer
Powerboat USA	10/90	85	Simulation
Power Drift	1/90	11	Sport
Powermonger	**12/90**	**12**	**Strategie**
Power up	12/90	97	Compilation
Premier Collection II	4/90	79	Compilation
Premier Collection III	4/90	81	Compilation
Prince	2/90	60	Strategie
Professor Moriarti	11/90	86	Geschicklichkeit
Projectyle	9/90	83	Sport
Prosoccer 2190	12/90	56	Sport
Pursuit to Earth	4/90	82	Action
Ra	10/90	28	Strategie
Rainbow Islands	**1/90**	**33**	**Geschicklichkeit**
Rainbow Warrior	2/90	72	Geschicklichkeit
Ranx	11/90	28	Action
Red Storm Rising	**10/90**	**44**	**Simulation**
Regnum	3/90	60	Strategie
Resolution 101	9/90	50	Action
Rick Dangerous 2	12/90	50	Geschicklichkeit
Rings of Medusa	3/90	72	Strategie
Risk	5/90	84	Strategie
Ritter	7/90	80	Strategie
Rock Star ate my Hamster	5/90	44	Strategie
Rody & Mastico	9/90	84	Verschiedenes
Rorke's Drift	10/90	82	Strategie
Rotor	4/90	54	Geschicklichkeit
Rotox	9/90	50	Action
Safari Guns	**1/90**	**15**	**Action**
Saint Dragon	**11/90**	**18**	**Action**
Sarakon	10/90	18	Strategie
SAS Combat	5/90	80	Action
Satan	11/90	76	Action
Scapeghost	**1/90**	**26**	**Abenteuer**
Scramble Spirits	4/90	17	Action
Second Front	11/90	88	Strategie
Second World	5/90	18	Strategie
Shadow of the Beast II	10/90	14	Action
Shadow Warriors	10/90	61	Action
Sherman M4	9/90	80	Simulation
Shockwave	10/90	36	Action
Sidmon	1/90	60	Anwendung
Sim City Terrain Editor	7/90	42	Verschiedenes
Skidoo	1/90	28	Sport

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Skidz	7/90	52	Sport
Skrull	1/90	65	Action
Slabs	10/90	82	Geschicklichkeit
Slayer	1/90	65	Action
Sliding	4/90	86	Strategie
Snoopy the cool Computergame	3/90	51	Abenteuer
Snowstrike	12/90	78	Action
Soldier 2000	4/90	51	Action
Sonic Boom	7/90	81	Action
Space Ace	2/90	14	Verschiedenes
Space Harrier I	4/90	42	Action
Space Harrier II	4/90	42	Action
Space Rogue	5/90	28	Verschiedenes
Speedboat Assasins	2/90	28	Action
Speedrunner	3/90	60	Geschicklichkeit
Spell Bound	12/90	31	Geschicklichkeit
Spy vs. Spy I-III	4/90	52	Strategie
Spy who loved me	11/90	10	Action
Starblade	9/90	41	Abenteuer
Star-blaze	2/90	72	Action
Star Breaker	2/90	19	Action
Star Flight	2/90	25	Rollenspiel
Startrash	3/90	70	Geschicklichkeit
Stellar Crusade	1/90	24	Strategie
Storm across Europe	10/90	86	Strategie
Street Rod	11/90	41	Verschiedenes
Stryx	3/90	28	Action
St. Thomas	7/90	44	Strategie
Stundenglas	11/90	44	Abenteuer
Stunt Car Racer	1/90	11	Sport
Subbuteo	12/90	79	Verschiedenes
Sunny Shine o.t. funny Side	9/90	49	Abenteuer
Super Cars	**3/90**	**14**	**Sport**
Super Puffy	**2/90**	**17**	**Geschicklichkeit**
Super Wonderboy in Monsterland	1/90	13	Geschicklichkeit
Supremacy	12/90	80	Strategie
Switchblade	2/90	28	Geschicklichkeit
Sword of Aragon	9/90	54	Strategie
Table Tennis	2/90	23	Sport
Take 'em Out	2/90	67	Action
Team Yankee	12/90	30	Simulation
Teenage Mutant Ninja Turtles	4/90	34	Action
Tennis Cup	5/90	64	Sport
Terry's Big Adventure	1/90	50	Geschicklichkeit
T.F.M.X.	4/90	67	Anwendung
The Cycles	1/90	12	Sport
The Immortal	12/90	79	Abenteuer
The Jetsons	**4/90**	**49**	**Abenteuer**
The Plague	9/90	34	Action
The Punisher	10/90	42	Action
The third Courier	7/90	48	Rollenspiel
The Toyottes	7/90	84	Geschicklichkeit
The Untouchables	**1/90**	**37**	**Action**
Their finest Hour	7/90	55	Simulation
Theme Park Mystery	7/90	9	Verschiedenes
Thrill Time Platinium	4/90	81	Compilation
Thunderstrike	10/90	83	Sport
Tie Break	4/90	35	Sport
Time	2/90	58	Abenteuer
Time Machine	10/90	18	Geschicklichkeit
Time Soldier	9/90	54	Action
TNT	12/90	97	Compilation
Tom and the Ghost	10/90	62	Geschicklichkeit
Toobin'	1/90	18	Geschicklichkeit
Torvak the Warrior	**12/90**	**14**	**Action**
Tower of Babel	**7/90**	**79**	**Strategie**
Treasure Island Dizzy	4/90	84	Geschicklichkeit
Treasure Trap	9/90	81	Abenteuer
Triad I 4	/90	79	Compilation
Triad II	4/90	79	Compilation
Triplepack	4/90	80	Compilation
True Trick	5/90	47	Strategie
Turboprint Prof.	5/90	66	Anwendung
Turbo Out Run	1/90	10	Sport
Turrican	**5/90**	**16**	**Action**
Tusker	10/90	84	Geschicklichkeit
TV Sports Basketball	**4/90**	**12**	**Sport**
Typhoon Thompson	2/90	74	Geschicklichkeit
Ultimate Darts	1/90	58	Sport
U.N. Squadron	12/90	36	Action
Unreal	**9/90**	**14**	**Action**
U.S.S John Young	4/90	46	Simulation
Vaxine	**11/90**	**64**	**Geschicklichkeit**
Venus	**4/90**	**11**	**Action**
Viking Child	11/90	87	Action
Viruscope	10/90	67	Anwendung
Voodoo Nightmare	11/90	65	Geschicklichkeit
Vortex	4/90	54	Geschicklichkeit
Warhead	7/90	28	Verschiedenes
Warp	2/90	70	Action
Web of Terror	10/90	83	Action
Weird Dreams	1/90	44	Verschiedenes
West Phaser	2/90	42	Action
Wheels of Fire	12/90	97	Compilation
Wild Life	7/90	46	Action
Wild Streets	3/90	9	Action
Wild West World	11/90	50	Simulation
Window Wizard	3/90	16	Geschicklichkeit
Windwalker	3/90	34	Rollenspiel
Wings	9/90	10	Simulation
Wings of Death	11/90	73	Action
Winners!	4/90	80	Compilation
Wipe Out	9/90	64	Sport
World Boxing Manager	5/90	51	Sport
World Cup Year 90	9/90	53	Compilation
World Soccer	**11/90**	**53**	**Sport**
X-Out	**2/90**	**9**	**Action**
Xenomorph	5/90	42	Rollenspiel
Xenophobe	1/90	67	Action
Xiphos	11/90	54	Verschiedenes
Yogi's Great Escape	11/90	83	Geschicklichkeit
Yolanda	12/90	82	Geschicklichkeit
Z-Out	12/90	10	Action
Zombi	3/90	13	Abenteuer

HALLO MÄDELS!

GIRL

Über die Amiga 90 mag man denken, was man will, eines aber wird jeder bestätigen, der dort war: Die Messe war ein Erlebnis! Für die Aussteller vielleicht sogar noch mehr als für die Besucher. Und für eine Frau unter lauter Männern schon überhaupt . . .

Da stand ich also an unserem schnuckeligen Stand und kam mir vor wie der letzte Dinosaurier: Wohin das Auge blickte, Menschen, Menschen, Menschen – bei genauerem Hinsehen waren's aber durch die Bank männliche Vertreter der Gattung! Gut, ein paar adrette Messehostessen drehten ihre Runden, die Produkt- und Pressemanager der Softwarefirmen waren auch überwiegend weiblich, und etliche gestreßte Mütter versuchten ihre Sprößlinge nach stundenlanger Wanderschaft endlich zum Heimgehen zu überreden. Aber wo waren die „richtigen" Amigianerinnen? Wo waren die emanzipierten Computer-Ladies, wo die interessierten Girls? Langsam aber sicher komme ich zu der Überzeugung, daß es sie gar nicht gibt. Sicher, von Berufs wegen müssen sich sehr viele Frauen mit dem Computer auseinandersetzen (man denke z.B. nur an Sekretärinnen), und vereinzelt mag auch das eine oder andere Mädel die „Freundin" zur Freundin auserkoren haben, aber die Tage in Köln zeigten deutlich, daß es sich dabei um eine vom Aussterben bedrohte Spezies handelt. Eigentlich unverständlich, da mir doch Monat für Monat weibliche Amiga-Fans schreiben – zwar handelt es sich dabei nun nicht gerade um wahre Heerscharen, aber immerhin. Interessant ist in diesem Zusammenhang, daß mir viele männliche Amigianer geschrieben haben, ihnen wäre der eklatante Damen-Mangel auf der Amiga-Show ebenfalls aufgefallen. Ja, sogar Leute, von denen man eigentlich annehmen könnte, sie hätten sich ausschließlich für die neue Hard & Soft interessiert, haben's also bemerkt. Das will doch was heißen, oder?

Nun will ich aber nicht verschweigen, daß so eine „Sonderstellung" durchaus auch ihre Vorzüge hat: So viele besonders nette Komplimente wie in diesen paar Messetagen, bekomme ich sonst das ganze Jahr über nicht zu hören! Freilich bin ich in dieser Hinsicht auch nicht sonderlich verwöhnt; daß meine Jungs hier in der Redaktion doch sehr viel mehr von Spielen als vom galanten Umgang mit der Damenwelt verstehen, ist ja hinreichend bekannt (und auch ganz gut so, stellt Euch mal vor, es wäre umgekehrt!). Auch was das Arbeiten betrifft, bin ich nicht verwöhnt und sah dem großen Messerummel daher recht gelassen entgegen. Pustekuchen! So unbestreitbar nett es war, mal einige von Euch persönlich kennenzulernen, so unbestreitbar zählt auch meine Zeit in Köln zur stressigsten, die ich jemals (mit-) erleben durfte! Und ausnahmsweise kann ich dafür noch nichtmal meinen lieben Herren Kollegen (oder noch besser, meinem Göttergatten) den Schwarzen Peter unterjubeln. Klar, zum Kaffeekochen wurde ich natürlich auch hier wieder verdonnert, aber das ist nicht das hüpfende Komma (oder war's der springende Punkt?). Tatsache ist: Wenn einem nahezu 70.000 Menschen auf nur drei Tage verteilt begegnen, dann ist das ganz etwas anderes, als wenn man es nur mit fünf zu tun hat – mögen sie noch so anstrengend sein . . .

Wer in Köln war, das Gedrängel also live erlebt hat, weiß, wovon ich spreche. Allen anderen sei an einem kleinen Beispiel der Trubel und die Hektik solch einer Veranstaltung (aus Ausstellersicht) verdeutlicht: Während der ganzen Messe fand ich nicht ein einziges Mal die Zeit, eine Runde mit dem tollen Out Run Automaten zu drehen, den wir dabeihatten. Dabei wäre ich so gerne auch mal in dem „Schleudersitz" gesessen! Oops, fast hätte ich mein Stichwort für die Verlosung verpaßt. Hier also die Frage des Monats: Auf die Amiga 90 kamen, wie gesagt, nicht ganz 70.000 Besucher – wieviele waren es tatsächlich? Wer das vorliegende Heft aufmerksam liest, dem sollte die Antwort nicht schwerfallen. Schickt sie uns einfach auf einer Postkarte, und schon nehmt Ihr an der Verlosung von fünf brandheißen Games teil! Hier die Adresse:

Joker Verlag
Girl-Seite
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Zum Mitmachen sind natürlich Jungs und Mädels gleichermaßen herzlich eingeladen. Auf die Amiga 91 lade ich hiermit nur die Mädels ein – Ihr Jungs kommt sowieso. Und es wäre doch toll, wenn diese Seite in einem Jahr das unglaublich hohe Aufkommen von Frauen auf der Messe zum Thema hätte, nicht wahr? Meint jedenfalls

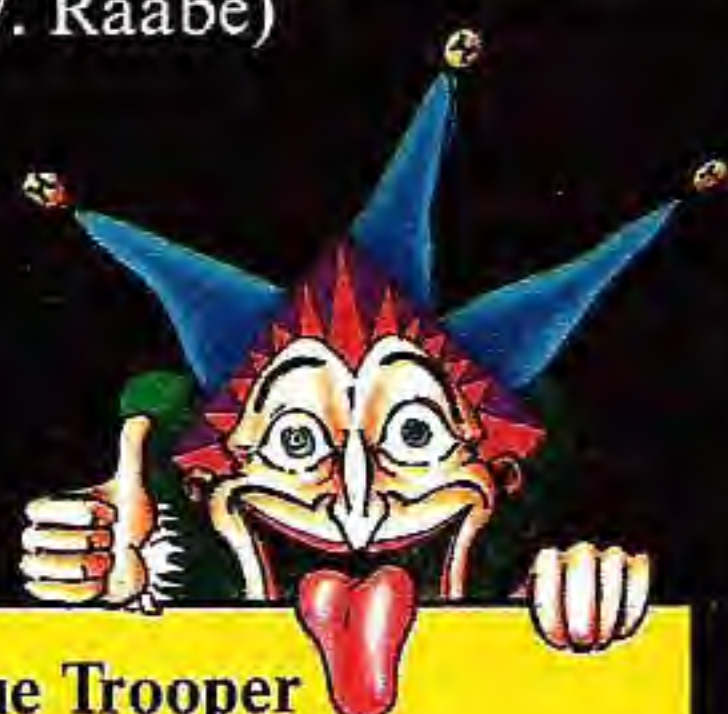
Eure Brigitta

ROGUE TROOPER

Der Amiga Joker meint:
Rogue Trooper ist vorbehaltlos zu empfehlen!

Er ist der letzte GI – der einzige Überlebende der „Genetic Infantry". Diese Einheit war eigens für den Kriegseinsatz unter verschärften Weltraumbedingungen gezüchtet worden, doch ihr erster Einsatz war auch schon ihr letzter. Ein Verräter hatte sie in eine tödliche Falle gelockt...

Es versteht sich von selbst, daß es hier nur darum gehen kann, den Verräter zur Strecke zu bringen. Was nicht so ganz einfach ist, weil sich der Kerl am Ende des vierten Levels versteckt hat – und da muß man erst mal hinkommen! Als erstes ist Sammeln & Ballern angesagt: Der Rogue Trooper muß sich mit Händen, Füßen und Gewehren seiner blauen Haut erwehren, während er ein Gebäude voller Plattformen nach Bio-Chips absucht. Ist dieser Abschnitt bezwungen, düst unser digitaler Mohikaner mit einem Fluggerät über eine schnell scrollende Ebene und ballert solange auf die heransausenden Gegner, bis er ein bestimmtes Raumschiff heruntergeholt hat. Im dritten Level wartet dann ein Alptraum auf ihn und im letzten eine logische Knobelei.

In aller Regel kommt nichts Vernünftiges dabei heraus, wenn ein Game aus den Elementen so unterschiedlicher Genres zusammengepuzzelt wird – Rogue Trooper ist da eine rühmliche Ausnahme. Das Spieldesign ist hervorragend geglückt, das Gameplay fesselnd (man will gewinnen, und man kann gewinnen) und die technische Umsetzung ausgezeichnet. Von Kleinigkeiten einmal abgesehen (z. B. die merkwürdige Animation des Spielersprites), ist diese Comic-Versoftung wirklich in jeder Hinsicht gelungen! (H. W. Raabe)

Rogue Trooper

Grafik:	74%
Sound:	80%
Handhabung:	86%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	77%
Red. Urteil:	83%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Krisalis
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Sehr gute deutsche Anleitung plus 60seitiger Comic in englisch. Wichtig: Gesamte Peripherie abstöpseln, sonst gibt's Probleme!

SOPHELIE

Französische Programmierer sind schon merkwürdige Gesellen: Einmal beglücken sie uns mit Supergames wie „Unreal" oder „B.A.T.", das andere Mal produzieren sie dafür wieder einen so unglaublichen Mist, daß man es kaum fassen kann, was sich da auf dem Bildschirm abspielt!

Die Hauptdarstellerin in diesem stupiden Ballerspiel ist eine verwunschene Göttin, die von ihren männlichen Kollegen (zur Strafe) in einen Albatros verwandelt wurde. Jetzt muß das Vögelchen durch drei horizontal scrollende Landschaften flattern, die jeweils in zwölf Spielabschnitte unterteilt sind: Zuerst geht's übers Gebirge, dann folgt eine Schneelandschaft und schließlich noch eine Fantasywelt. Am Ende jedes Abschnitts wartet eine riesige Statue mit einem Extrawaffensymbol – einsammeln, und schon hat der Piepmatz einen besseren Schutzschild oder Extrafeuer.

Das „Problem" bei der Sache: Die einzelnen Hintergründe unterscheiden sich optisch überhaupt nicht voneinander, lediglich die heranfliegenden Objekte sind jeweils etwas anders! Mal handelt es sich um rotierende Weltkugeln, mal um Blitze oder irgendetwas Ähnliches. *Innerhalb* eines Spielabschnitts tauchen aber immer bloß dieselben Objekte auf, um das arme Vögelchen in ausgesprochen unfairen Formationen anzugreifen. Zur grafischen Langeweile und dem extrem hohen Schwierigkeitsgrad gesellt sich dann noch eine träg ansprechende Steuerung, womit der Spielspaß endgültig begraben ist. Einziger Lichtblick: die wohlklingende Begleitmusik. Kein Wunder, wenn man sich bei Rushware noch nicht ganz sicher ist, ob das triste Ballertrauma ins Angebot aufgenommen werden soll... (C. Borgmeier)

Sophelie

Grafik:	42%
Sound:	63%
Handhabung:	34%
Spielidee:	21%
Dauerspaß:	18%
Red. Urteil:	19%

Für Experten
Preis: noch offen
Hersteller: New Deal
Bezug: noch offen

Spezialität: Drei Continues. Trefferpunkte werden seltsamerweise nicht gezählt.

Mein Name ist Pond!

James Pond spielt die Hauptrolle in dem feuchten Arcade-Adventure von Millennium.
Als erstklassiger Unterwasser-Agent ist ihm natürlich kein Auftrag zu schlüpfrig. Ach ja: Ähnlichkeiten mit 007 sind natürlich nur rein zufällig — immerhin handelt es sich bei James um einen Fisch, und zwar um einen sehr attraktiven. Jetzt gibt's ihn frisch auf Amiga und Atari ST. Einfach göttlich!

MILLENNIUM

United Software

Das relevante Programm

James Pond

Der Amiga Joker meint:
James Pond ist der ungekrönte König der Tiefsee-Agenten!

Immer wenn unter Wasser gerade mal wieder ein Geheimagent gebraucht wird, tritt er in Aktion – James Pond, die zarteste Versuchung, seit es Tiefseefische gibt!

Milleniums Actionspiel ist eine comichafte Satire auf den englischen Vorzeige-Spion James Bond. Top gestylt und im schnieken Anzug schwimmt der schuppige Held durch farbenfrohe Unterwasserlandschaften und erledigt mit professioneller Gründlichkeit seine (zwölf) Missionen. Im ersten Level muß Pond beispielsweise Hummer befreien, die irgendein Bösewicht in rostigen Käfigen gefangenhält. Der Held der Sieben Meere sammelt dazu goldene Schlüssel ein, schwimmt damit zu einem Käfig und schwupp – schon ist der Hummer frei und das Punktekonto voller. Ein bißchen schwieriger, als es sich hier anhört, ist die Sache allerdings schon: Kollisionen mit anderen Meeresbewohnern kosten Lebensenergie, und wenn sich Pond zu lange über der Wasseroberfläche aufhält (z.B. auf einer der Plattform-Inseln), bekommt er eine Überdosis Sauerstoff und segnet das Zeitliche. Unter Wasser ist Pond bewaffnet: Er kann Luftblasen verschießen und sich damit aufdringliche Fische vom Leib halten. Wenn er die Bläschen selbst berührt, gibt's dafür (meistens) Punkteboni, zusätzliche Zeit oder Extrawaffen.

Suchen, Sammeln und Knobeln – all das ist nicht neu, aber hier wird es mal äußerst witzig präsentiert. Dazu versüßen flüssige Animationen, hinreißend gemalte Sprites, butterweiches Scrolling und nicht zuletzt eine ausgezeichnete Spielbarkeit das Agentenleben. Gut getaucht, James! (C. Borgmeier)

James Pond

Grafik:	80%
Sound:	75%
Handhabung:	80%
Spielidee:	52%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	76%
Red. Urteil:	78%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Millennium
Bezug: International Software

Spezialität: Wahlweise Musik oder FX, Anleitung in deutsch, Highscores werden nicht gesaved. Haltet die Augen nach Bonusstages offen!

Sly Spy

Unübersehbar, daß Ocean hier versucht hat, auf den Spuren von Domarks James Bond-Reihe zu wandeln: Genau wie die Abenteuer der berüchtigten Doppelnull, besteht auch dieses Spiel aus einer Aneinanderreihung verschiedener Actionszenen.

Schade, im Gegensatz zu den meisten Bond-Games verbreitet Oceans Umsetzung des gleichnamigen Data East-Automaten nur gepflegte Langeweile. Hauptgrund: Die ganze Angelegenheit ist viel zu leicht! Im ersten Level etwa hüpft unser smarter Spion aus dem Flugzeug und schießt, während er so runtersegelt, feindliche Fallschirmspringer ab. Um hier ein Bildschirmleben zu verlieren, muß man sich schon ganz besonders dämlich anstellen – das gilt auch für zirka sechsjährige Actionneulinge! Aber auch der zweite Level ist um keinen Deut schwieriger: Von beiden Seiten kommen da (nett gezeichnete) Gangster angelaufen, die mit Handgranaten um sich werfen und mit ihrer Wumme ballern; manchmal erscheinen dazu noch bissige Hunde auf der Bildfläche. Hier braucht man einfach bloß den Joystick schnell hin- und herzubewegen und dabei ständig den Feuerknopf zu drücken; schon erwischt man automatisch alle Gegner – gähn! Und genauso geht's in den nächsten Leveln weiter, dank des lachhaft niedrigen Schwierigkeitsgrades (und der drei Continues) können Actionprofis Sly Spy ohne weiteres gleich beim ersten Anlauf durchspielen.

Traurig, aber wahr: Dieses Game ist eine echte Schlafpille! Was hilft es da, daß die (kunterbunte) Grafik hübsch gezeichnet ist und die Sounds recht passabel klingen? Bloß für eine gelungene Aufmachung 85 Mäuse über den Ladentisch schieben – nee, danke! (C. Borgmeier)

Sly Spy

Grafik:	76%
Sound:	66%
Handhabung:	70%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	19%
Preis/Leistung:	22%
Red. Urteil:	24%

Für Anfänger
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disketten, Highscores werden nicht gesaved, wahlweise Musik oder FX.

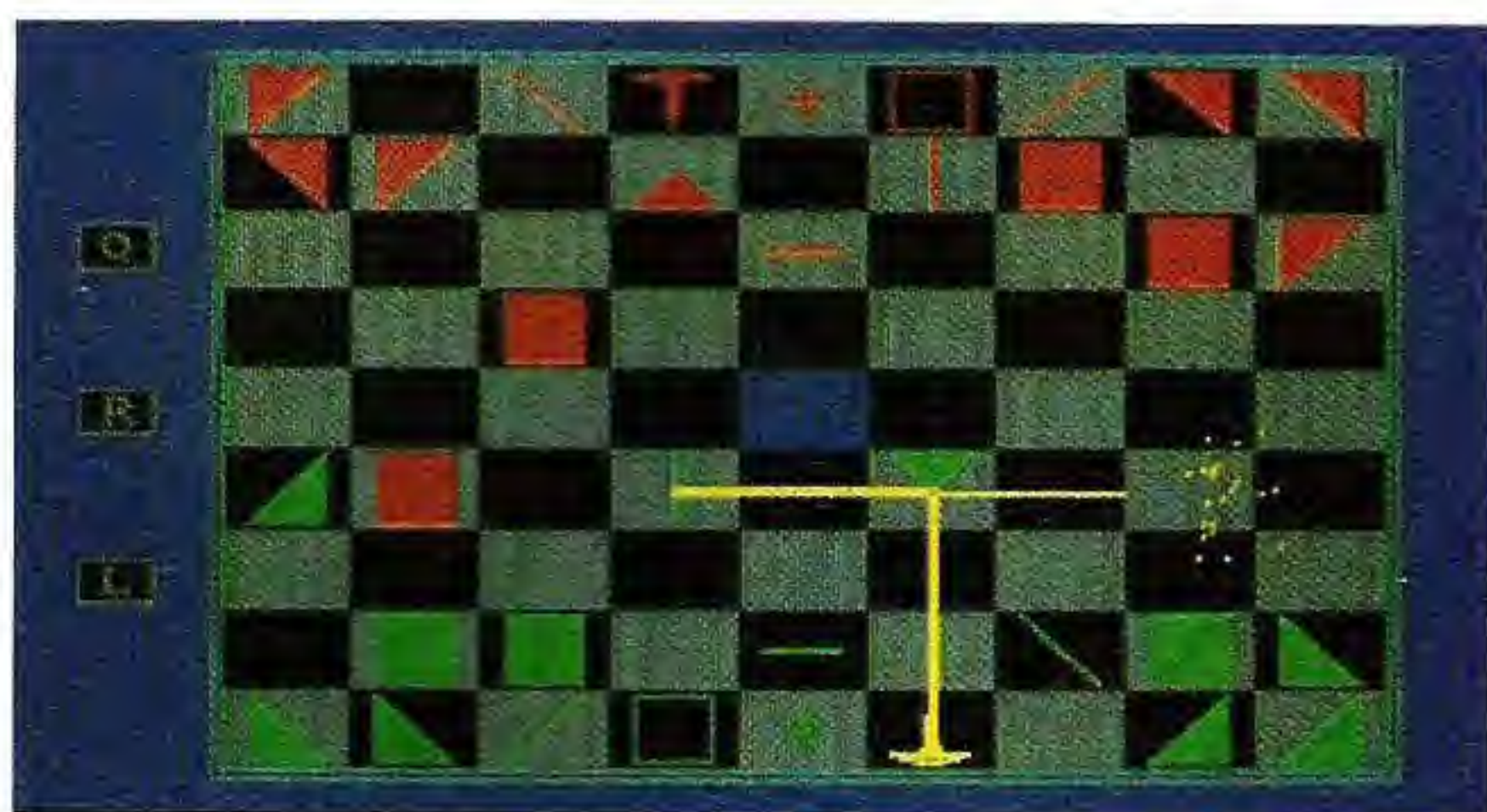
Wie das letzte Mal schon angedroht, starten wir mit unserer bayerischen Lokalserie „Bavarian Soft" ins neue Jahr. Dort waren wir ja zuletzt bei der Nr. 99 stehengeblieben, inzwischen ist die Reihe aber schon wieder erheblich weiter gediehen...

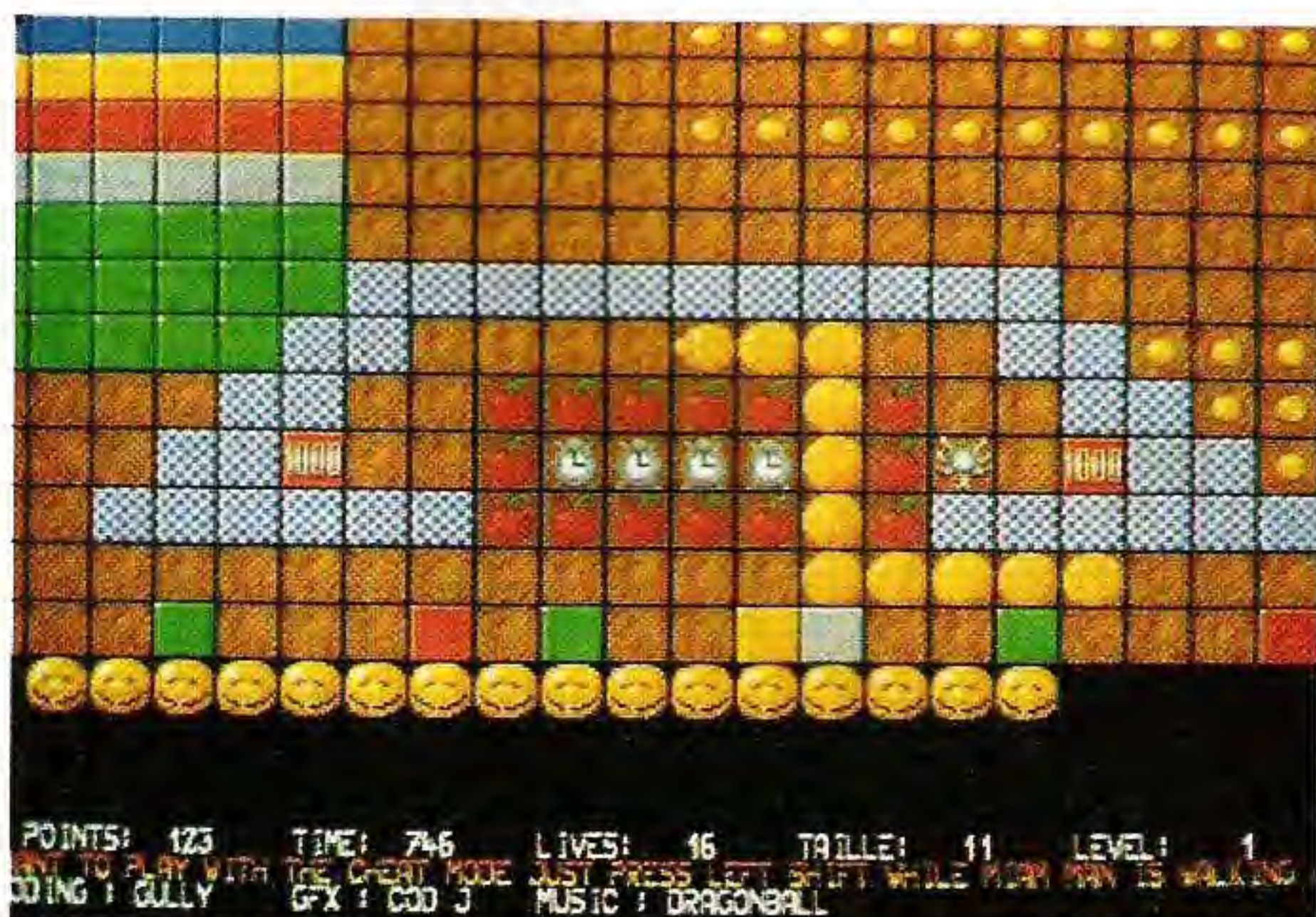
Natürlich enthalten etliche der jüngst erschienenen Disks bereits Bekanntes (und hier Vorgestelltes), deshalb machen wir gleich mit der **Nr. 106** weiter. Darauf befinden sich sechs „Tron"-Varianten, von denen wir uns zwei etwas näher anschauen wollen: **Highspeed** ist komplett in „C" geschrieben und hat außer feiner Grafik eine Menge interessanter Features zu bieten, zum Beispiel unterschiedliche Geschwindigkeiten und frei wählbare Schwierigkeitsgrade. Wie üblich, muß man mit dem Joystick eine möglichst lange Spur (Mauer) auf dem Spielfeld ziehen, ohne dabei mit den herumschwirrenden Gegnern zusammenzukrachen. Nach einiger Zeit gelangt man automatisch in den nächsten Level, nach deren drei folgt ein Bonuslevel. Damit die Sache ein bißchen abwechslungsreicher wird, gibt's außerdem noch Extrawaffen zum Aufsammeln.

Wer sich das Ganze mal in einer dreidimensionalen Version antun will, sollte einen Blick auf **3D-Light Cycle** von Tobias Richter werfen. Begleitet von sonorem Motorenbrummen steuert man sein (unsichtbares) Fahrzeug durch zehn ständig schwerer werdende Level. Weil sich durch die 3D-Sicht aus dem „Cockpit" heraus nicht das ganze Spielfeld überblicken läßt, gibt es am unteren Bildschirmrand eine Art Radarschirm zur Orientierung. Auch hier darf wieder gesammelt werden: rote Blöcke für mehr Power, gelbe für zusätzliche Punkte. Mit dem Joystick wird beschleunigt oder abgebremst, ein Druck auf den Feuerknopf zerstört die gegnerische Spur (was allerdings sehr viel Energie kostet). Ein sehenswertes Spiel, allein schon wegen der nicht alltäglichen Grafik.

Für die Grübler unter uns empfiehlt sich Disk **Nr. 113**. Das Sharewareprogramm **Feldherr** ist ein in Basic geschriebenes Strategiespiel für zwei bis vier Teilnehmer, die die Rollen von Landesfürsten in der Zeit des 30jährigen Krieges übernehmen. Die Eroberungszüge finden auf einer 9 x 9 Felder großen Spielfläche statt, wobei jedes Feld ein bestimmtes Symbol trägt (Burg, Festung, Wald...). Wenn man die „richtigen" Immobilien in seinen Besitz bringt (die, für die es am meisten Steuern gibt) und es dann auch noch schafft, nicht von der Pest dahingerafft zu werden, geht man als Sieger hervor. Wie so oft, ist das leichter gesagt als getan...

Light Cycle-3D sieht gar nicht nach PD aus, was?

Sorry! – das Mensch-ärgere-Dich-nicht ohne Würfel

Schach in der Actionversion: Laser Chess

Geduld ist oberstes Gebot bei Blue Moon

Bei Miam Man! beißt sich die Schlange nicht nur vor Ärger in den Schwanz...

Wer sich mit dem Gedanken trägt, eine Würstchenbude aufzumachen, kommt um **Imbiß III** nicht herum. Hier heißt es, den Bedarf richtig einzuschätzen, vernünftig einzukaufen, auf gutes Wetter zu hoffen und möglichst große Umsätze zu machen. Gleich nach dem Einkauf geht der Run auf die Würstchen, Zigaretten, Zeitungen etc. los – und wehe, man hat sich verkalkuliert! Trotz der grafisch äußerst schlichten Aufmachung handelt es sich im Grunde um eine durchaus ernstzunehmende Wirtschaftssimulation, die den (bis zu neun) Spielern eine Menge Spaß bietet. Sogar an eine Highscoreliste wurde gedacht.

Viel weniger Gehirnakrobatik, dafür ein bißchen mehr Glück wird bei Disk **Nr. 115** verlangt. Drei „Mensch-ärgere-Dich-nicht"-Varianten sind hierauf enthalten, zwei herkömmliche und eine ziemliche ungewöhnliche: Bei **Sorry!** wird das Vorwärtskommen nicht vom Würfel, sondern von eingeblendeten Spielkarten bestimmt. Letztendlich müssen selbstverständlich auch hier die (zwei bis vier) Spieler ihre Figürchen so schnell wie möglich wieder nach Hause bringen. Die Grafik ist bei allen drei Versionen recht ansprechend, so daß eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei sein müßte.

Mit einem Preisträger kann die **Nr. 126** aufwarten: **Laser Chess** ist Schach der etwas anderen Art. Die Spielsteine bestehen aus König, Laser, Blöcken, Spiegeln und dergleichen Merkwürdigkeiten mehr, angegriffen wird mittels Laserbeschuß! Paßt man nicht auf, werden die abgefeuerten Schüsse aber reflektiert und killen schlimmstenfalls den eigenen König. Ein weiterer Gag ist das „Hypersquare"-Feld in der Mitte des Spielbretts. Verirrt sich eine Figur dorthin, verschwindet sie und taucht anschließend *irgendwo* auf dem Brett wieder auf. Dazu können die meisten Figuren auch noch um ihre Achse rotieren, so daß man sich ganz schön konzentrieren darf, um bei dieser leicht chaotischen Angelegenheit nicht den Überblick zu verlieren.

Die Disk **Nr. 131** enthält mit **Miam Man!** ein actionreiches Geschicklichkeitsspielchen à la „Centipede". Unter Zeitdruck sammelt man Pillen und verschiedene Extras ein und verlängert so den Schwanz seines gefräßigen Monsters. Beißt es sich in denselben oder stößt es mit einer Mauer zusammen, ist eins der (gottlob zahlreichen) Bildschirmleben futsch. Grafik, Musik und (Joystick-) Steuerung sind begeisternd und können locker mit jeder Profi-Software mithalten – zumindest, wenn man einmal vom Ruckelscrolling absieht. Geboten werden darüberhinaus volle PAL-Auflösung, eine Highscoreliste und, man höre und staune, sogar ein Cheatmode!

Blue Moon auf Disk **Nr. 138** ist eine „Patience"-Variante für einen (geduldigen) Spieler. Vier Reihen mit je 13 Karten werden unsortiert ausgelegt, dabei bleiben vier Plätze frei. Diese braucht man, um jetzt alle Karten durch Anklicken und Umlegen in die korrekte Reihenfolge zu bringen. Beim ersten Anlauf klappt das freilich nie, Sinn der Übung ist es vielmehr, das ehrgeizige Ziel mit möglichst wenigen Versuchen zu erreichen. Außerdem auf **Nr. 138**: ein recht originalgetreues **Monopoly**-Spiel, der chinesische Evergreen **Go** und das **Star Trek-Quiz**.

All die schönen Bavarian Soft-Disketten sind erhältlich bei:

Friedrich Neuper
Postfach 72
D-8473 Pfreimd

Damit wollen wir es vorläufig bewenden lassen, was die „Bayernsoft" betrifft. Das nächste Mal ist wieder der große PD-Zampano Fred Fish an der Reihe – see ya! (wh)

TAG BRITTA! MAGST AUCH 'NEN TOAST ZUM FRÜHSTÜCK? WIE HÄTTEST DU DEINEN GERN? HALB-DURCH? NOCH LEICHT BLUTIG? ÜBERBACKEN ODER EIN >BLACK-BURNED - SUNRISE-SPEZIAL<..?

VON LETZTEREM WÄREN NOCH EIN PAAR AUF LAGER ... (Puh). BITT'SCHÖN! GREIFEN'S RUHIG ZUA!

The unbelievable AMIGA Joker

JOKER! DU FAULER ...
...(äh)... SOCKEN?!!?

KOMM RUHIG REIN, MICHAEL. DU STÖRST ÜBERHAUPT NICHT. IRGENDWO MUSS MEINE WÄSCHE DOCH TROCKNEN, UND DAHEIM SCHIMMELN SCHON DIE WÄNDE, ALSO...

FREUT MICH AUSSERORDENTLICH, DASS DU DICH HIER WOHLFÜHLST, IN...

...MEINEM BÜRO! WIE WÄR'S, WENN DU DICH MAL NÜTZLICH MACHST — ZUR ABWECHSLUNG! HIER IST EIN NEUES GAME...!

EINER UNSERER TESTER IST AUSGEFALLEN. DU SPRINGST EIN, KLAR!? BIS SECHS IST DER BERICHT FERTIG!

ICH GEH' DANN BESSER AUCH. TSCHÜÜS.

JA, JA. VERLASST MICH NUR ALLE — DANN KANN ICH WENIGSTENS IN RUHE FRÜHSTÜCKEN, JAWOHL!

TEUFEL AUCH — SCHRITTE! ER KOMMT SCHON ZURÜCK?!! WO IST NUR DIESE VERDAM... DISKETTE HIN???

RASCHL (HEKTISCH)
KRK
RASCHL

(HIER STINKS ZWAR IMMER NOCH BESTIALISCH, ABER JETZT ARBEITET DER KERL WENIGSTENS!)

GUT SO! BRING DAS PROGRAMM ZUM GLÜHEN!!

TSCHAKA TSCHAKA DIJU DIJU
SRRRRZL
ZACK

TSCHLAK

KNOW HOW

Was sagt man dazu: Die megaschwere Denksportaufgabe der Bitmap Brothers ist endlich gelöst! Will heißen, auf den nächsten Seiten findet Ihr neben etlichen Tips & Tricks, sowie weiteren Plänen zu „Legend of Faerghail" schonmal den richtigen Weg durch die ersten drei Level von Cadaver! Wegen des Umfangs allerdings mal wieder in kleinerer Schrift . . .

Wie mittlerweile jeder wissen sollte, werden veröffentlichte Tips honoriert, und zwar mit 20 bis 100 Steinen je nach Umfang und Aktualität. Hier noch schnell die Adresse, an die Ihr am besten noch heute alles schickt, was Ihr habt:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
D – 8013 Haar

Hilfe! Fragen?!

Erstmal eine kleine Korrektur: Letzten Monat an dieser Stelle haben wir „angemerkt", daß sich ein Cheat zu **New York Warriors** in AJ 7/90 befände. Leider ist das nicht wahr, wir hatten es mit Ninja Warriors verwechselt (peinlich . . .). Sollte also jemand einen Cheat zu N.Y. Warriors kennen, nur her damit! Und nun zu unseren Fragen:

Cheats gesucht, und zwar zu: **Moonwalker, Xenon 2, Take em Out, Super Puffy, 7 Gates of Jambala, Toobin, Marble Madness** und **Obliterator**!

Hilfe! Suche dringend Cheats zu **Operation Fuchs (ind.), North Sea Inferno, The Plague, Paperboy** und **Op. Thunderbolt**! (Op. Thunderbolt: AJ 5/90 bzw. 7/90)

Und nochmals Cheats gesucht: **Katakis** (und zwar einer, der wirklich funktioniert) und **Twinworld**!

Wer kennt Cheats zu **Cybernoid 2, Ninja Mission** und **Indy 3 – Action**? (Indy: AJ 7/90)

Gibt es einen Cheat zu **Wings**?

Brauche unbedingt unendlich Leben für **Fire and Brimstone**!

Rocket Ranger: Wenn ich mit dem Jetpack starte, fliege ich immer in Richtung Südpol und schmiere ab. Was mache ich falsch? (Guck mal in die Tabelle! Oder fehlt die etwa bei deinem „Original"?)

Dragonflight: Was hat es mit dem Schatten auf sich und wo finde ich ihn? Ein Magier verlangt von mir reines Gewissen, was bedeutet das? Wo ist das Ding für die Zwergenkönigin? Auf der Runentafel steht: an des Halses Krümmung, aber da is nix!

Und nochmal **Dragonflight**: Wie kommt man an den Wachen in Brindil-Bun und Nimraviel vorbei? Wie heißt der Dungeon am Südpol?

Und wieder Cheats gesucht zu: **Safari Guns** und **Chase HQ**! (Chase HQ: AJ 4/90)

Licence to kill: Cheat gesucht!

Legend of Faerghail: Hat mal jemand versucht, den Erfahrungstrank aus dem 2. Level der Katakomben zu trinken? Mein Computer steigt regelmäßig aus, wenn ich das tue. Mach ich was falsch?

Suche einen Cheat zu **Hybris**!

Wie komme ich bei **Treasure Island Dizzy** im Bergwerkstollen weiter, und wie kann ich oben am Stollen hochklettern? (Leute, sollen wir eine Lösung drucken? Wer hat sonst noch Probleme mit Dizzy?)

Immer noch gesucht: Cheat zu **The Killing Game Show**!

Suche Tips zu **Big Business, Powermonger, Pirates, Emanuelle, The third Courier** und **Rock Star ate my hamster**! (Pirates: AJ 9/90, Powermonger: in diesem Heft. Big Business könnten wir selbst gut gebrauchen, und bei dem Rest hilft vielleicht 'ne Kleinanzeige . . .)

Wer kennt Cheats zu **Super Wonderboy, Platoon** und **Space Harrier 1**? Wie komme ich bei **Licence to kill** durch Level 2? (Space Harrier: AJ 5/90)

Wer weiß einen Cheat zu **Flimbos Quest**?

Wie schafft man bei **Operation Stealth** den letzten Abschnitt der Action-Einlage im Wasser?

So, das wär's mal wieder für heute. Bitte vergeßt bei Fragen und auch Antworten niemals das Kennwort **Fragen** anzugeben, da es sonst leicht passiert, daß Euer Problem im Trubel untergeht. Und weil man's gar nicht oft genug wiederholen kann: Wer ganze Lösungen, Karten oder allgemeine Tips zu älteren Spielen sucht, verkünde das doch bitte in einer Kleinanzeige. Wir können schließlich nicht zu jedem Spiel seitenweise Tips veröffentlichen. Das versteht Ihr doch, oder? Thanks!

Tips und Tricks

Ehe wir, wie gewohnt, mit unseren aktuellen Cheats und Tips beginnen, eine kleine Korrektur zum **Rainbow Islands** Cheat aus der letzten Ausgabe: Die richtige Eingabe, um Continues zu erhalten, lautet nämlich wie folgt:
LBSJRLJL (wie gehabt mit Space beenden).
Vielen Dank an Karsten Wutzke aus Groß-Zimmern, der uns auf unseren Fehler aufmerksam gemacht hat.

Unsere Connections zu den Programmierern haben uns ja schon oft geholfen – diesmal können wir mit einem besonders heißen Cheat zu **Dragon Breed** aufwarten: Man gehe (möglichst am Anfang) mit P in den Pausenmodus und gebe dort IREM ein. Zu beachten ist, daß diese vier Buchstaben groß geschrieben werden müssen (also Shift-Taste und IREM), sonst tut sich nämlich gar nix. Wie durch ein Wunder ist man nun gegen die Feinde unverwundbar, aber Achtung: Man ist nicht ganz unsterblich, das heißt, man kann immer noch z.B. am Screenrand zerquetscht werden oder ähnliches.

Wer kennt nicht schon unseren Overlord? Unser Dank gebührt ihm heute für einen Supercheat zu **Midnight Resistance**. Man gebe vor (oder auch nach) dem Spiel, sobald die Top-Scores oder Credits erscheinen, den Satz „Its easy when you know how" ein. Achtung auf die englische Tastaturbelegung (y=z), außerdem dürfen die Abstände nicht mit eingegeben werden. Im Klartext also: ITSEASZWHENZOUKNOWHOW – dadurch erhält man unendlich Continues.

Thomas Rossacher und seine Freunde besuchten uns auf der Messe in Köln und hatten gleich zwei tolle Cheats dabei. Der erste betrifft **Gremlins 2**:
Man gebe in der Highscoreliste das Wort SINATRA ein und erhält dadurch unendlich viele Leben. Außerdem kann man nun durch Eingabe von ONE, TWO, THREE, etc. (ebenfalls in der Highscoreliste) die einzelnen Level anwählen.

Aber auch zu **James Pond Underwater Agent** wußten sie Rat. Hier kann man während des Spiels durch Eingabe von JUNKZARD ebenfalls einen Cheat aktivieren. Mit einem Druck auf Return wird man so nämlich unverwundbar, D öffnet die Exits, und mit der untersten Tastenreihe (oberhalb von der Space-Taste) lassen sich die einzelnen Level einstellen. Heißen Dank an die edlen Spender...
Wem das Spiel mit diesem Cheat zu einfach wird, dem verrät Daniel Nink aus Elz zwei völlig ehrliche Warps: In Level 1 kann man nach der Befreiung aller Krabben von der linken Klippe aus gesehen in dem großen Grasbüschel am Boden verschwinden und kommt so in Level 6. Im zweiten Level hingegen befindet sich ein Warp in Level 5, indem man alle Fische befreit und unter das Grasbüschel links neben der Ausgangstonne taucht.

Den Cheat zu **Rick Dangerous** dürfte ja wohl jeder kennen: Man gebe in der Highscoreliste POOKY ein. Daß selbiger Cheat aber auch bei **Rick Dangerous 2** prächtig funktioniert, wußte Monika Wurzler aus Langelsheim zu berichten. Jetzt kann man nämlich, indem man den Joystick nach rechts bzw. links bewegt, die Strecke verkürzen oder verlängern (16 Bit Strecke oder 8 Bit Strecke). Schönen Dank auch!

Ein paar Codes zu **Lettrix** gefällig? Hakan Yilmaztürk aus Hamburg hat jeden Fünften aufgeschrieben:
Level 5: 4489
Level 10: 2350
Level 15: 6719
Level 20: 9521
Level 25: 2245
Level 30: 1379

Codewörter sind immer was Feines, hier gleich noch ein paar zu **The Immortal**. Sie stammen von Kay Zcohill aus Bottrop:
2. Ebene: 2F9Fd10006F70
3. Ebene: dabd921000e10
4. Ebene: 973F931001eb0
5. Ebene: 563F743000eb0
6. Ebene: cbdec53010a41
7. Ebene: c250F63010ac1
Solltet Ihr aber zufällig einen anderen Code herausgefunden haben, so wundert Euch nicht, da sie abhängig davon sind, mit welcher Stärke man einen Level beendet hat.

Und weil es fast nichts Schöneres gibt, noch schnell alle 50 (!) Codes zu **Light Corridor**. Vielen Dank, Holger Renner aus Marburg:
0000, 5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811, 3212, 0213, 8213, 5014, 1015, 8215, 5116, 0117, 7017, 5518, 2819, 9919, 7320, 2521, 0622, 3722, 1223, 4523, 4124, 1825, 1926, 9726, 5927, 0528, 7328, 3929, 3030, 0531, 8431, 9932

Es hat aber noch kein Ende, vier Codes zu **Globulus** schickte uns Siegfried Schumach aus St. Kanzian:
oNUCiNov
!!35oJDa
2SzjEjj2
OmQ88tDC
Wir bitten um Beachtung der Groß- und Kleinschreibung!

Einen Mega-Tip zu **Chase HQ 2** liefert Euch unser Tester Max, der das Spiel damit schon mehrmals durchgespielt hat: Zuerst nehmt gleich beim Start schon einen Boost (mit Space), und immer wenn Ihr crashed, ebenfalls. Ihr könnt ruhig alle Boosts aufbrauchen, denn für die Gangster selbst gibt es eine sehr effiziente Methode. Sobald man hinter den Gegnern ist, also die Meldung erscheint „Criminal is here", schaltet Ihr am Joystick auf Dauerfeuer um – dadurch leistet die Knarre beste Dienste. Wichtig ist bloß, daß Ihr die Extra-Pakete, die es pro Level ja nur einmal gibt, so schnell als möglich aufsammelt...

Wo es bei **Imperium** die lebenswichtige Droge Nostrum gibt und wie es mit der Ernte pro Jahr bestellt ist, weiß Ronn Michels aus Bielefeld:
Blayms 66
Luayax 37
Thecte 37
Krayk 26
Luatax 87
Traisys 37
Phayson 27
Allelux 50
Naigon 74
Naygon 52
Blatms 37
Luaiax 53
Luaqax 31
Sharmus 62
Nugon 76
Smoyas 33
Shums 40
Thite 50
Lieter 73

Einen recht praktischen Tip zu **Emlyn Hughes International Soccer** erhielten wir von Uli Kleber aus Hilden. Drückt man nämlich während des Spiels die Taste V, so ist die Halbzeit beendet. Wer mitdenkt, weiß natürlich schon, was das bedeutet: So kann man eine hohe (oder auch weniger hohe) Führung sicher nach Hause schaukeln.

Wer sich bei **The Plague** seine Hintergründe mal selbst zeichnen, und deshalb auf den ersten Platz der Highscore-Liste gelangen will, stellt sich einfach an einen Platz, wo die Gegner nach dem Abschießen wieder auftauchen, und ballert sie erneut ab (im ersten Level z.B. vor dem Brunnen mit den Augen). Dadurch bekommt man eine Menge Pünktchen mehr. Dieser Tip kommt von Frederic Ufer aus Lindlar.

Powermonger – das Spiel der 90er! Wer will es uns verübeln, daß wir so fasziniert davon sind, daß wir Euch schon erste Tips dazu anbieten können. Was hier folgt, sind ein paar grundsätzliche Hinweise, die für die meisten (aber natürlich nicht für alle) Inseln gelten:
Angreifen sollte man Dörfer nur mit einem Schwert, wer kleinere Orte besuchen will, um sie zu „plündern", darf dies ruhig mit 3 Schwertern tun. Auf jeden Fall sollte

man immer alles an Vorräten, Essen und Waffen mitnehmen, was man findet. Stattet man größeren Dörfern einen Besuch ab, so ist es besser, sie nur mit einem oder maximal zwei Schwertern auszuräumen, da sie sonst den wichtigen Nachschub an Nahrung und auch Leuten verweigern. Die Logik sagt uns auch, daß große Dörfer natürlich für Stützpunkte besser geeignet sind – das brauchen wir nicht extra zu erwähnen.
Trifft man auf eine feindliche Armee, so versichert Euch, daß sie nicht stärker als die eigene ist, erst dann greift sie mit drei Schwertern an. Paßt aber auf, daß solch ein Kampf nicht unbedingt in einem Dorf stattfindet, Ihr nehmt Euch sonst die Möglichkeit, die dort wohnenden Leute zu rekrutieren. In jedem Fall dürft Ihr nichts übersehen – nehmt Euch die Zeit, genau zu schauen, ob Ihr nach einer gewonnenen Schlacht auch wirklich die ganze Beute mitgenommen habt.
Armeen, die stärker als die eigene sind, sollte man möglichst großräumig umgehen und darauf achten, daß die eigene nur ein Schwert hat, da unsere Leute sonst selbständig angreifen, und das oft das bittere Ende bedeutet. Hat man mal zufällig einen Hauptmann übrig, so gibt man ihm natürlich Beschäftigung: Am wichtigsten wäre es, ihn als Erfinder zu betätigen – Katapulte und Bögen kann man immer gebrauchen. Später kann man ihn auch in größere Armeen als Spion einschleusen, was oft genug von Vorteil ist.
Wie bekannt sein dürfte, steigern sich die Inseln von links oben nach rechts unten im Schwierigkeitsgrad – Ausnahmen bestätigen aber die Regel, weshalb nicht immer die entfernten Inseln die Schwersten sein müssen. Es empfiehlt sich daher, immer wieder mal einen Blick auf die Inseln zu werfen, um sich zu informieren. Um sich nach einer Schlacht von einer Insel zurückzuziehen (retire), sollte man alle Feinde bis auf den letzten Mann erledigt haben. Es kann nämlich durchaus vorkommen, daß man, obwohl man über 50% der Gegner besiegt hat, dennoch die Schlacht verliert. Im Winter oder bei Schlechtwetter vermeidet lieber weite Reisen, man kommt dann nämlich langsamer vorwärts, und es besteht das Risiko, auf der Strecke zu verhungern. Wichtig ist auch, daß man darauf achtet, immer genügend Schiffe zu haben, um alle Leute übersetzen zu können. Es ist nie gut, eine kleine Gruppe alleine stehen zu lassen, da der Feind bekanntlich allgegenwärtig ist. Außerdem: Was nützen sie denn, wenn sie da faul rumstehen...
Man sollte auch darauf achten, daß die eigene Armee nicht zuviel mit sich rumschleppt – je mehr Gepäck, umso langsamer das Tempo. Ein Blick auf den Wert des Hauptmanns gibt uns darüber Auskunft: Der Speed-Wert sollte nie unter 20 sinken.
Begegnen einem größere Armeen, verhaltet Euch möglichst ruhig und scheucht um Himmels Willen keine Vögel auf – die Biester sind mehr als verräterisch. Umgekehrt gilt das natürlich auch als Hinweis: Seht Ihr irgendwo aufgeregte Vögel fliegen, so ist sicher eine Armee in der Gegend. Zuletzt noch ein Tip für Anfänger: Bündnisse und Handel sind erst später im Spiel nötig – geht die Sache also langsam an...

Einige Tips zu **Fatal Heritage** schickte uns Jörg Neumann aus Hamburg:
1. Um die Schublade im Arbeitszimmer und den Briefkasten zu öffnen, nimmt man Joe aus der Kartei mit, der kriegt alles auf.
2. Um zum Notar zu gelangen, nimmt man Boris mit, der mit seinem Saxophon die schöne Frau ans Fenster lockt. Beim Notar nicht vergessen zu sagen, daß man von Gaby kommt.
3. Um den Luftballon zu bekommen, fragt die Omi am Kiosk nach der Kinderparty. Wenn man nach Geld bettelt, kann man vor ihrem Haus unter der Fußmatte 10 Franc abstauben.
4. In der Besenkammer auf den Eimer schlagen – in ihm befindet sich ein Feuerzeug. Dann nimmt man den Allzweckreiniger, unter ihm ist ein Zettel mit der Telefonnummer der Taxi-Zentrale versteckt.
5. Im Wohnzimmer liegt ein Schlüssel am Fernseher (sehr nützlich, wenn man auf die Straße geht, und der Wind die Tür zuschlägt), und in der Küche in der Schublade und im Arbeitszimmer neben der Vase befindet sich etwas Kleingeld.

Die ersten Tips zu **Transworld** trudelten von Guido Geise aus Horn ein. Vielen Dank – hier sind sie:
Am ersten Tag kann man sein ganzes Vermögen in Dollars anlegen und dabei ruhig bis zu -70.000 runtergehen. Im Laufe der Woche steigt der Dollar von 1.3 DM auf 4,5 DM. Sobald der Kurs (meist Donnerstag oder Freitag) auf 4,5 geklettert ist, sollte man seine ganzen Dollarbestände verkaufen. So ist es nämlich möglich, innerhalb von drei Wochen ein Vermögen von 6 Mios zu scheffeln. Der Vorgang kann beliebig wiederholt werden.
Kredite werden bewilligt, wenn man die Hälfte seines Vermögens als Kreditsumme angibt. Die Börse hat am Wochenende zu, und der Transportverkehr liegt ebenfalls am Sonntag lahm. Besonders günstig ist Weizen, Mais, Holz, Erdgas und Zucker in Stuttgart, weshalb man dort eine Zweigstelle eröffnen sollte. Dasselbe gilt für Eisen, Stahl, Wein, Tabak, Obst und Fisch in Basel; Kraftstoff in Salzburg; Autos in Venedig; Salz in Paris und Textilien in Mailand.
Aber auch Harald Janzon aus Eschwege hat an der Börse spekuliert – hier seine Erkenntnisse:
Man kann am Anfang allein durch Spekulationen mit Aktien eine Summe von 300.000 Dollar erbeuten. Man kauft dann von seiner eigenen Firma Aktien (bis zu 4999), eröffnet eine Zweigstelle, bringt diese auf 100% Zustand, modernisiert, vergrößert sein Büro, wartet zwei Tage, und der Kurs der Aktien steht auf ca. 317 Dollar. Kauft man dann 5001 Aktien einer anderen Firma, hat man diese aufgekauft, erhält dafür den Tageskurs, und die Aktien stehen, nachdem sie eingezogen worden sind, bei 33 Dollar. Das kann man dann beliebig oft wiederholen – wichtig ist nur, daß man nicht mehr als 4999 Aktien kauft, und daß man das verdiente Geld auch anderweitig anlegt (Sparbuch, Dollar).

Zum Schluß noch ein paar Antworten zu Fragen aus den letzten Ausgaben. Michael Petersen weiß bereits zu vier Problemen Rat:
Indy 3: Die erste Gralprüfung löst man, indem man zum letzten Stein am unteren Bildschirmrand geht, dann einen Schritt nach vorne macht und anschließend sofort zum Kopf des Skelettes am oberen Bildschirmrand eilt.

Interceptor: Fliege mit 50% Schub in einer Höhe von 100 Fuß auf den abgeschmierten Kollegen zu. Wenn das abgestürzte Flugzeug direkt vor dir ist, wirf die Rettungskapsel ab und zieh die Maschine sofort hoch.

Their finest Hour: Schau genau! In der Packung findest du eine Frequenzscheibe!

Zum Trost hier aber kurz die Telefonnummer des Hotels in **Stadt der Löwen**. Sie lautet: 3458111

Maniac Mansion: Wenn man die Platte im Musikzimmer abspielt und auf Kasette aufnimmt und letztere dann beim Kronleuchter abspielt, so fällt das Ding herunter. In den Scherben liegt der Schlüssel. Um Garagentor bzw. Gitter zu öffnen, muß man zuvor am Kraft-O-Mat trainiert haben. Die Großvater-Uhr und die kaputte Treppe haben im übrigen nichts zu bedeuten, und der Pflanze gebe man radioaktives Wasser aus dem Pool und die Pepsi. Außerdem dient sie später als Leiter zur Luke in der Decke...

Die Antwort zu **Rick Dangerous** aus AJ 11/90 weiß Tobias Rohnstock aus Lindenfels: Unter den Steinen kommt man nur kriechend hindurch – sie lösen sich, sobald man einen bestimmten Punkt überschreitet.

Man sollte schon früh zum Krabbeln übergehen, da es sonst knapp werden könnte. (Hoffentlich war das auch die Stelle, nach der gefragt war?)

Nachdem die Frage zu **Dragonflight**, wie man denn das Einhorn befreie, in der letzten Ausgabe nur ganz kurz abgehandelt wurde, hier nochmals die Lösung des Problems: Den Kristall, der das Einhorn bewacht, besiegt man mittels einem Splitter, den wiederum man so bekommt: Man fahre mit dem Schiff zum Dungeon auf der Insel zwischen den Klauen, wo man eine Phiole findet, mit der man wiederum zum Kiefer des Drachen im Wald geht und sie dort benutzt. Es entsteht dadurch ein Dungeon, in dem man den gesuchten Kristallsplitter findet. So schreibt uns Christian Klein aus Hilden.

Christian weiß auch die Antwort zu **Zak McKracken**: Man wischt mit dem Besen (vom Mars) den Sand vor der Pyramide weg und öffnet die Tür mit dem Bobby-Pin-Haarnadel-Schild (kann man beim Friseur in San Francisco mit der Drahtschere abschneiden). Sollte aber das Labyrinth gemeint gewesen sein, so muß man sich hierfür die Kombination merken, die man in Zaire von den tanzenden Eingeborenen bekommt, und dann die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken.

Stefan Meyer aus Rheinzabern weiß etwas zu **The third Courier**: Die AxBax-Bar befindet sich in der Leibnitzstraße in der Nähe der Berliner Mauer. Street-Vendors sind Straßenverkäufer im Park oder in der Uhlandstraße. Will man in die DDR, so ruft man sich ein Taxi, steigt in die U-Bahn und fährt bis zur Friedrichstraße (dem Beamten den US-Paßport zeigen). In der Bambergstraße gibt es einen Geld-Automaten, bei dem man mit der Cash-Card Kohle bekommt. Außerdem sollte man ab und zu bei Murphy Ausrüstung abholen oder sie vom Doctor reparieren lassen.

Treasure Island Dizzy: Am Fisch kommt man nicht vorbei. Man muß sich auf die aufsteigende Luftblase im Raum davor stellen und oben an Land gehen. Nun beim Grab den Spaten benutzen und in die Höhle springen. Jetzt kann man den Tunnel von hinten betreten. Unser Dank geht an Jan Lehmbeck aus Tangstedt

Klassiker Tips

Starglider 2: Man lädt das Spiel wie gewohnt, startet es und fixiert das Fadenkreuz (F). Nun dreht man die Icarus senkrecht nach unten, sodaß man nur noch die Planetenoberfläche sieht. Nun die Backspace-Taste drücken und Folgendes eingeben: WERE ON A MISSION FROM GOD1. Mit K bekommt man nun volle Einsatzbewaffnung, man ist praktisch unverwundbar, und die Station der Egronen ist bereits gebaut.

APB: APB ist zwar vielleicht noch kein echter Klassiker, aber einen Tip haben wir trotzdem. Während die Musik spielt, den Feuerknopf und gleichzeitig den Joystick nach vorne drücken. Jetzt kann jedes der 16 Szenarios selektiert werden.

Afterburner: Während des Spiels einfach TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS eingeben. Nun tippt man für:

(– einen Level zurück
) – einen Level weiter
G – mehr Missiles
T – weniger Missiles
N – Extraleben

Um Missiles auszuweichen, fliegt man am oberen Bildschirmrand. In den Levels 8 und 17 langsam fliegen, um Kollisionen mit den Felsen zu vermeiden. Den Infrarot-Missiles entkommt man am besten mit Höchstgeschwindigkeit.

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Programm	L	P	A
20000 Meilen unt. d. Meer	L	–	–
688 Attack Submarine	–	–	A
A 10 Tank Killer	–	–	A
Ace 2	–	–	A
Ad Lib Soundkarte	–	–	A
Adventure of Link (Zelda 2)	–	P	–
Alternate Reality – City	–	P	A
Alternate Reality – Dungeon	L	–	–
Auto Duell	L	–	–
Bad Blood	–	–	A
Balance of Power 1990ed	–	–	A
Bard's Tale 1	L	P	A
Bard's Tale 2	L	P	–
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle of Antietam	–	–	A
Battlehawks 1942	–	–	A
Battletech	(L	P)	A
Battles of Napoleon	–	–	A
Bismarck	–	–	A
Black Cauldron	L	–	–
Bloodwych	L	P	–
Bubble Ghost	–	P	–
Buck Rogers	–	–	A
Carrier Command	L	–	–
Champions of Krynn	L	P	–
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	–	–
Chrono Quest 2	L	–	–
Codename Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Conquest of Camelot	(L	P)	A
Curse of the Azure Bonds	L	P	–
Dam Busters	–	–	A
Day of the Viper	L	P	–
Deathlord	–	P	A
Defender of the Crown	–	–	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	–	–
Deja Vu 2	L	–	–
Demon's Winter	–	–	A
Def Con 5	–	–	A
Demon's Winter	–	–	A
Def Con 5	–	–	A
Digi Paint 3	–	–	A
Digi View Gold Version 4.0	–	–	A
Dos-2-Dos	–	–	A
Dragons Breath	L	–	–
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	–	A
Dragon Wars	–	P	A
Drakkhen	L	–	–
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Am/ST)	L	–	A
Emperor of the Mines	L	–	–
Europe Ablaze	–	–	A
F-14 Tomcat	–	–	A
F-15 Strike Eagle 2	–	–	A
Faery Tale Adventure	(L	P)	–
Fire Brigade	–	–	A
Fish	L	–	–
Flugsimulator 3	–	–	A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	–	–	A
Fountain Of Dreams	–	–	A
Future Wars	(L	P)	–
Galdregon's Domain	(L	P)	A
Gato	–	–	A
Germany 1985	–	–	A
Gettysburg	–	–	A
Goldrush	L	P	A
Guild of Thieves	L	–	–
Gunship	–	–	A
Hellowoon	L	–	–
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	–	–	A
Holiday Maker	L	–	–
Imperium Galactum	–	–	A
Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	–
It came from the Desert	(L	P)	–
Jet	–	–	A
Jones In The Fast Lane	–	–	A
Kampfgruppe	–	–	A
Keef the Thief	–	–	A
King Arthur	L	–	–
Kingdoms of England	–	–	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	–	A
King's Quest 4	L	P	A
Knights of Legend	L	–	A
Kult	(L	P)	–
Last Ninja	–	–	A
Last Ninja 2	L	–	–
Legacy of the Ancients	L	P	–
Legend of Faerghail	L	P	–
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	–
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	–
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	–	–
Might & Magic 1	–	–	A
Might & Magic 2	–	–	A
Millenium 2.2	L	–	–
Miracle Warriors	–	–	A
Mortville Manor	L	–	–
Navcom 6	–	–	A
Navy Seal	–	–	A
Neuromancer	L	P	–
North American Civil War 2	–	–	A
Ooze	L	P	–
Operation Marketgarden	–	–	A
Panzer Battles	–	–	A
Panzer Strike	–	–	A
Pawn	L	–	–
Personal Nightmare	L	P	–
Phantasie 3	L	–	–
Phantasy Star	L	–	A
Phantasy Star 2	–	–	A
PHM Pegasus	–	–	A
Pirates !	L	–	A
Platoon	–	P	–
Police Quest 1	L	–	A
Police Quest 2	L	–	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	–	–	A
Populous	L	–	A
Ports of Call	(L	P)	–
President is Missing	–	–	A
Project Firestart	L	–	A
Project Stealth Fighter	–	–	A
Quest For Glory 2	L	P	A
Questron 2	L	P	–
Railroad Tycoon	L	–	–
Reach for the Stars	–	–	A
Red Lightning	L	–	A
Red Storm Rising	–	–	A
Renegade Legion Interceptor	–	–	A
Rings of Medusa	(L	P)	–
Roadwar 2000	–	–	A
Robox	L	P	–
Rommel	–	–	A
Russia	–	–	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secrets of the Silver Blade	–	–	A
Sentinel (Firebird)	–	–	A
Sentinel Worlds 1	L	–	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	–	–	A
Sex Vixens from Space	L	–	–
Shadow of the Beast	(L	P)	–
Shadowgate	L	–	–
Shogun	L	P	–
Sorcerian	–	–	A
Soundblaster-Karte	–	–	A
Space Ace	L	–	–
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Roque	–	–	A
Stadt der Löwen	L	–	–
Star Command	L	–	A
Starflight 1	L	–	A
Starflight 2	L	–	A
Starglider 1	–	–	A
Starglider 2	–	–	A
Star Trek 5	–	–	A
Steel Thunder	–	–	A
Stellar Crusade	–	–	A
Storm across Europe	–	–	A
Sub Battle Simulator	–	–	A
Sword of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	–	–	A
Tetris	–	–	A
Times of Lore	–	–	A
Ultima 1	–	–	A
Ultima 2	–	–	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	–	–
Up Periscope	–	–	A
War in the South Pacific	–	–	A
War of the Lance	–	–	A
Warship	–	–	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	–	–	A
Wing Commander	–	–	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	–	–

Wenn „L" und „P" in Klammern stehen, sind die Pläne im Preis der Lösung enthalten.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS *(alle Programme in deutsch oder mit deutscher Anleitung)*

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Legend of Faerghail	74,90		74,90	
5. F 19 Stealth Fighter	84,90		94,90	84,90
6. Pirates!	74,90	79,90	89,90	89,90
7. Cadaver	74,90			74,90
8. Kick Off 2 World Cup 90	69,90	44,90		69,90
9. Indiana Jones (Lucasfilm)	67,90		67,90	67,90
10. Loom	74,90		74,90	

AM C64 PC ST 89,90

3 ULTIMA 5

CHAMPIONS OF KRYNN

AM C64 PC 74,90

2 CHAMPIONS OF KRYNN

POOL OF RADIANCE

AM 69,90 C 64 PC 89,90

1 POOL OF RADIANCE

CPS Frank Heidak

AMERICAN EXPRESS · DINERS CLUB INTERNATIONAL · Cards · VISA · EUROCARD

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC
Art of Chess, The	E	STR	39,90		
Baal + Menace + Tetris	E	ARC	49,90		
Bard's Tale 1, The	D	ROL	39,90	24,90	
Bloodwych mit Data Disk	E	ROL	74,90		
Caveman Ugh Lympics	E	SPO		39,90	39,90
Chuck Yeagers Flight S.	E	SIM			39,90
Cosmic Pirate	E	ARC	39,90		
Def Con 5	D	SIM		29,90	
Deja Vu	E	ADV		29,90	
Dungeon Wizard (Editor)	D	ROL		29,90	
Eye	D	STR	19,90		
Eye of Horus	D	ARC		29,90	
Ferrari Formula One	E	SPO		24,90	
Flight Path 737	D	SIM	19,90		
Football Manager	E	STR	19,90	14,90	19,90
Football Manager 2	D	SPO		29,90	
Footballer Of The Year	E	SPO		19,90	
Garrison	D	ARC		9,90	
Gold, Silver, Bronze	E	SPO		29,90	
Hound of Shadow, The	E	ADV	39,90		
In 80 Tagen u. D. Welt	D	ADV		9,90	
Infiltrator 2	D	ADV		29,90	
Interceptor F 18	E	SIM	39,90		
International Karate	D	SPO		19,90	
Katakis	D	ARC	39,90		
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	
Legend Of Blacksilver	D	ROL		54,90	
Mini Putt	D	SPO			39,90
Moon Patrol	E	ARC			24,90
Ms. Pacman	E	ARC			24,90
Omega	E	STR	59,90		
Pacland	D	ARC	29,90	19,90	
Pacmania	E	ARC	29,90	19,90	
PHM Pegasus	D	SIM		29,90	29,90
Powerdrome	E	SPO			39,90
Pub Games	D			19,90	
Roadwar Europa	E	ROL	39,90		
Seconds Out	E	SPO	19,90		
Seven Cities Of Gold	E	STR	39,90		
Shadowgate	E	ADV	39,90		39,90
Shadow Of The Beast	E	ARC	69,90		
Skate Or Die	E	SPO		24,90	39,90
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90		
Slaygon	E	ROL	29,90		
Starfleet	E	STR		39,90	
Street Sports Am. Football	D	SPO		19,90	
Street Sports Soccer	D	SPO		24,90	
Strike Fleet	E	STR			39,90
Teenage Queen	D	STR	29,90		
Three Stooges, The	D	STR		29,90	
To Be On Top	D	STR		9,90	
Track & Field + Joypad	E	SPO		39,90	
Ultima 3	D	ROL	59,90		
Uninvited	E	ADV		29,90	39,90
War in Middle Earth	E	STR	39,90		
Wasteland	D	ROL			39,90
Whirlygig	D	ARC	14,90		
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90		
Zany Golf	E	SPO	39,90		

MAN SPRICHT DEUTSH! *Spiele mit deutscher Anleitung*

Programmname	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
A 10 Tank Killer	89,90		94,90	
Adv. Tactic. Fighter			74,90	74,90
Back To The Future 2	74,90	44,90		
Bad Blood			94,90	
Bard's Tale 3 The		69,90	79,90	
Battlechess 2			84,90	
Battle Master	84,90			
Buck Rogers		64,90		89,90
Bundesliga Manager	54,90		69,90	69,90
Captive	74,90	74,90		
Castle Master	74,90	44,90	84,90	74,90
Centurion Def. Of Rome			84,90	
Chaos Strikes Back				74,90
Chess Simulator	74,90		74,90	74,90
Curse of Ra	59,90	44,90	64,90	
Curse O T Azure Bonds	74,90	67,90	77,90	
Das Glücksrad		34,90		
Debut	74,90			
Deutsches Afrika Korps		69,90		
Dinowars	64,90			
Dragon's Breath	84,90			84,90
Dragon Flight	84,90			84,90
Dragon Strike	84,90		84,90	
Drakkhen	74,90		84,90	74,90
Dunkle Dimension Die		59,90		
E. Hughes Int. Soccer	49,90			74,90
F 16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
Falcon Mission Disk 2	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter	84,90		94,90	84,90
F-29 Retaliator	74,90	74,90		74,90
Fatal Heritage	74,90			
Fighter Bomber	84,90	59,90	94,90	84,90
Final Battle, The	74,90			74,90
Flight Of The Intruder			84,90	
Flood	74,90			74,90
Fountain Of Dreams			74,90	
Golden Axe	74,90	44,90		
Gremlins 2	69,90			
Gunship	84,90	79,90	94,90	84,90
Immortal The	74,90			74,90
Indianapolis 500	74,90		74,90	
Invest	64,90			64,90
Ishido	74,90		84,90	
It Came From The Desert (1 MB)	84,90			
Jones In The Fast Lane			89,90	
Kick Off Player Manager	54,90			54,90
Klax	49,90	44,90		49,90
Knights Of Legend		69,90	89,90	
Krieg um die Krone		59,90		
Lettrix	74,90			74,90
Logo	74,90	44,90	74,90	74,90
Loom	74,90		74,90	
Loopz			74,90	
Lords of Doom	74,90	49,90		74,90
M 1 Tank Platoon	84,90		84,90	94,90
Manager		44,90		
Maniac Mansion	69,90	44,90	69,90	69,90
Microprose Soccer	64,90	64,90	64,90	64,90
Might & Magic 1		64,90	94,90	
Might & Magic 2	94,90	64,90	94,90	
Oil Imperium	49,90	49,90	49,90	49,90
On The Road	74,90			74,90
Operation Spruance	84,90			
Operation Stealth	74,90			74,90
Paradroid '90	74,90			
Plotting	74,90			74,90
Populous Prom. Lands	29,90		39,90	29,90
Ports Of Call	89,90		89,90	
Power Pack	74,90			74,90
Powermonger	74,90			
Prince Of Persia	74,90			84,90
Railroad Tycoon			84,90	
Rainbow Islands	74,90	44,90		59,90
Red Storm Rising	74,90	69,90	94,90	74,90
Ren. Leg. Interceptor			94,90	
Rick Dangerous 2	74,90	44,90		74,90
Rings Of Medusa	74,90	44,90	74,90	74,90
Sarakon	74,90			74,90
Second World	64,90			
Secr. Of Silv. Blades		79,90	89,90	
Shadow Of The Beast 2	94,90			
Sherman M4	74,90	74,90	74,90	74,90
Sim City	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Terr. Editor	44,90		44,90	
Snowstrike	69,90	44,90		69,90
Space Rogue	89,90	69,90	89,90	89,90
Sporting Gold Epyx	74,90			74,90
Star Command	94,90		94,90	94,90
Starflight 1	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2			89,90	
Sterne wie Staub		54,90		
Storm Across Europe	79,90		89,90	
Stormovik SU 25			84,90	
Subbuteo	59,90	44,90		59,90
Super Off Road Racer	74,90	44,90	74,90	
Sword of Aragon	89,90		89,90	
Test Drive 3			84,90	
Their Finest Hour	84,90		89,90	84,90
Tie Break	74,90	44,90	74,90	74,90
Transworld	74,90	49,90	84,90	74,90
Turn It	54,90		59,90	54,90
Ultima 4	89,90	89,90	89,90	89,90
Ultima Trilogie 1–3		79,90	79,90	
Venus The Fly Trap	59,90			59,90
Viking Child	74,90			
War Lord		49,90		
Wild West World	89,90		94,90	
Wing Commander			94,90	
Wings	84,90			
Wings Of Fury	69,90			74,90
Wo ... ist C. Sandiego?	84,90		84,90	
Xenomorph	74,90		74,90	74,90
Zak Mc Kracken	74,90	74,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den „Software-Test", und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Preise für Lösungshilfen

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,-- DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,-- DM	13,-- DM
Versandkostenfrei ab:	45,-- DM	99,-- DM

Hiermit bestelle ich für: ....

....

- ☐ Komplettlösung
- ☐ Plan/Pläne
- ☐ deutsche Anleitung
- ☐ Zubehör
- ☐ Software-Test
- ☐ Programm/Modul
- ☐ aktuelle Preisliste (kostenlos)

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE

Frank Heidak

Franzstraße 7 · 5000 Köln 41

Bestellannahme:

Tel. 02 21 / 40 74 47, 40 68 88, 40 17 80

Telefax 02 21 / 40 19 89

Kundendienst Lösungshilfen:
02 21/40 24 93, Di. und Do. 17.00 - 18.30 Uhr

Kundendienst Software:
02 21/4 00 01 27, Mo. Mi. und Fr. 17.00 - 19.00 Uhr

Cadaver (Level 1 bis 3)

Wer hat Probleme bei Cadaver? Dem kann geholfen werden. Thomas Skowronek und Florian Römer haben das Abenteuer gelöst – starten wir also mit den ersten drei Leveln, den Rest gibt's dann in der nächsten Ausgabe.

1. Level:
Zuerst einmal die Dinge, die man nicht unbedingt zur Lösung braucht: Knochen, Steine, Schilde, Schwerter, Helme, Bücher, manche Zaubertränke, das Seil, die Pilze und Pergamente. Wichtig ist das Tagebuch und die Zaubersprüche. In der Höhle nimmt man die Münze, das Tagebuch und den Pickel. Nach Norden in den Tunnel und den Hebel ziehen! Durch die Tür in den nächsten Raum und den Steinsack nehmen. Mit den Steinen tötet man das Vieh hinter der Tür nebenan und gelangt über die Tonne zum Talisman. Im Süden nimmt man den Runenstein, und hinter den Säcken in dem nördlichen Raum finden wir einen Diamanten (Vorsicht: Spinne). Weiter zu dem Lindwurm in die Hauptkammer (S,O,O,S). Wer mag, kann das Seil nehmen, dann nach rechts (O,O). Hier schnappt man sich Schlüssel und Brot und flitzt zurück in die Ausgangshöhle. (W,W,N,W,S,S,O). Die Tür ist nun offen, wir gehen hindurch, benutzen den Hebel, nehmen den Sack neben dem Spieß, öffnen die Truhe und nehmen das Pergament. Wieder zurück in die Kammer mit dem Seil und durch die südliche Tür. Mit dem Pickel reißen wir die Mauer ein, untersuchen im nächsten Raum das Skelett und finden ein Buch. Nach rechts und nach oben (O,O,N) – im Brunnen versteckt sich noch ein Schlüssel. Im nächsten Zimmer öffnet man den Kasten, nimmt die Münze, das Brot und das Huhn. Weiter nach Norden ins Gefängnis. Man öffnet die Zelle mit dem Schlüssel und trifft auf einen Gefangenen, dem wir Brot und Huhn geben. In Zelle 4 finden wir noch einen Schlüssel. Nun vom Gefangenen aus zweimal nach Süden und nach Osten. Der Schlüssel paßt. In der darauffolgenden Passage nimmt man den Edelstein und das Pergament und geht weiter nach Osten. Im Balsam-Zimmer untersuchen wir das Skelett und finden noch einen Schlüssel. Nun nach Norden, Schlüssel in Schlüsselloch stecken, die Flaschen nehmen und zurück ins Balsam-Zimmer. Ab nach Osten, wo man Pergament, Buch, Flasche und Runenstein mitgehen läßt, danach wieder zurück. In die große Passage hinein und den Knopf drücken. Im Norden klettern wir mit dem Seil oder springen einfach in die Tiefe. Unten öffnet man die Ratte und erhält einen Schlüssel. Den anderen Schlüssel nehmen wir auch mit und öffnen damit den Kasten, in dem wir eine Urne finden. Jetzt nach rechts (O,O) und die Edelsteine nehmen. Zurück zur ersten Grube. Hier wirft man nun alle Diamanten (6 Stück) in den See und wird daraufhin teleportiert. Die Lords Gruft verläßt man nach Süden, in der Passage mit dem Skelett gehen wir weiter durch die südliche Tür. Die Kreatur vernichten und die Tür am anderen Ende aufschließen. In der nächsten Passage weiter nach rechts und die schlafende Kreatur töten. Die beiden Flaschen und den Talisman mitnehmen. Nach Süden, das Monster killen und den Schlüssel nehmen. Drei Räume im Osten schließt man damit die Truhe auf. Vorerst sollte man aber den südlichen Raum plündern, dann wieder nach Norden zweimal nach Osten und den Knopf drücken. Man wird in die Schatzkammer des Königs gebeamt, aus der man alles klaut. Aus dem Raum mit der Truhe nimmt man ebenfalls alles mit (auch den Braten). Zurück in die Passage mit dem Holzbrett und den Fackeln, hindurch und nach Süden. Die Flammen austreten und durch die rechte Tür gehen! Im südlichen Raum findet man wieder einen Schlüssel und ein Pergament. Im Norden ist auch ein Pergament versteckt. Nun eilt man nach unten, durch die östliche obere Tür und holt sich den Runenstein. Zweimal nach Süden, die Totenmünze auf das Grab mit der Urne legen – man erhält einen Zaubertrank. Von der „Todesart" nach Osten in die Gewöhnliche Gruft, dort die Steine vom Altar schieben, den Trank und den Schlüssel nehmen, die beiden Behälter zerstören, den Zauberspruch und den Krug nicht vergessen. Nun nach Süden, den Hackbraten auf den Schrein legen, man bekommt einen Zaubertrank und eilt schnell wieder zurück. Nach rechts, die Münzen und den Sack nehmen und gleich wieder retour. Mit einem Schlüssel das Schloß öffnen, man gelangt in die „großartige Kapelle", von der aus man nach Süden geht. Dort durch die rechte Tür und die Urne auf den unteren Stein legen – man bekommt Blut. Diesen Lebenstrank legt man auf den Altar und erhält so einen Schlüssel und einen Zauberspruch. Nun schließen wir die linke Tür auf, gehen durch den Raum nach Norden in die Bibliothek und kann dort alle Schreiben aufnehmen. Von der Kapelle flitzt man nach Süden und durch die Passage ins Krematorium. Hier gibt man das heilige Wasser in eine Schüssel und trinkt es dann. Außerdem drücken wir hier noch den Knopf, um etwas zu erhalten, und ein zweites Mal, um zurückgebeamt zu werden. Dort angekommen nimmt man die Flaschen, geht nach oben und nach links und wiederholt den Vorgang dreimal (man hat nur drei Flaschen mit heiligem Wasser). Nun in die Passage mit dem Skelett und durch die rechte obere Tür. Den Drachen friert man am besten ein und baut sich einen Turm aus Krügen oder Flaschen. Jetzt wirft man dem Drachen die echte Krone an den Kopf und feuert mit den magischen Raketen. Sobald der Drache zusammenbricht, sammelt man seine Überbleibsel ein, drückt den Knopf an der Wand, spaziert durch die Tür und betätigt den Hebel im nächsten Raum. Der erste Level ist geschafft!

2. Level:
Von der Halle aus geht man erstmal zum Kriegerschrein, wo man Truhe und Kasten öffnet und alles mitnimmt. Weiter durch die Innere Kapelle, hier nimmt man Flasche und Buch und geht ins „Überbleibsel". Dort füllt man die Urne mit der Asche und berührt den Schädel über dem Schrein. Durch die Tür hinter dem Vorhang, und im nächsten Raum den Hebel betätigen. Nun zurück und im „Überbleibsel" durch die südliche Tür. In der Kapelle Arsenal entleert man die Truhe, schiebt sie vor die Stangen, springt darauf, drückt einmal auf den rechten und einmal auf den linken Knopf, betätigt den Hebel zweimal und geht dann wieder durch die Tür zurück. In der Inneren Kapelle nimmt man den Teleporter, und im Vorderen Zimmer (wo man ankommt) schaltet man folgendermaßen: 1. Linker Hebel, 2. mittlerer Hebel, 3. rechter Hebel, 4. mittlerer Hebel, 5. Knopf. Danach geht man nach Süden und holt sich die Münze (Vorsicht: Giftmonster). Nun durch die Tür im Vorderen Zimmer und in der Hauptpassage nach Süden. Von da aus zweimal nach Osten, die Münze und den Zauber nehmen (Achtung: Pfeile), weiter nach rechts, den Thron untersuchen, den Hebel betätigen, den Knopf drücken, das Buch nehmen und auch den anderen Knopf an der Wand drücken. Nun durch die nördliche Tür, die Treppe hinauf, nach links, den Schlüssel nehmen, runterspringen, Hebel betätigen und weiter nach unten. Jetzt am besten den Superschnell-Zauber benutzen. Man läuft durch die Küche und die Küchenpassage zum Küchenzimmer, wo man der Truhe einen Schlüssel entnimmt. Jetzt zur Küchenpassage, weiter nach rechts, dort schläfert man das Auge mittels Zauber ein, worauf sich die Gitter heben. Man geht aber in den südlichen Raum, nimmt die Bücher mit, drückt die Statue an der Wand, und geht durch die Öffnung ins Mägdezimmer. Hier öffnet man den Kasten und nimmt den Teleporter. Im Raum angekommen, wirft man alle Flaschen zu Boden und nimmt den Schlüssel und die Säcke. Weiter durch die Tür, den Schlüssel in den Schlitz an der Wand stecken, dann weiter nach Osten. In der Kornkammer führt man den Schlüssel, der unter der Treppe lag, ins Schlüsselloch und zieht dann an der Kette. Jetzt springt man zweimal nach unten, holt sich die Schlüssel, zieht am Hebel und dann an der Kette. Daraufhin öffnet man das Schloß zur Küche mit dem goldenen Schlüssel und geht in die Räume rechts der Küche. Im Norden ist ein Ausdauertrank und im Süden ein Gegengift. Nun zur Festmahl-Halle, weiter die Treppe hoch und zur Truhe springen. Öffnen und den Teleporter nehmen. Nun nach Norden, den goldenen Schlüssel ins Schloß und schnell zur gegenüberliegenden Tür. Im „Bezirk Zimmer" den Teleporter aus der Truhe nehmen, den linken und schließlich den rechten Knopf drücken. Nun wieder zurück zur Festhalle, diesmal aber den Zauber und die Münze einstecken, danach weiter zur Hauptpassage (O,O,O,N). Von hier aus noch einmal nach Norden, die Augen mit dem entsprechenden Zauber einschläfern, weiter nach Norden und in den Schlitz die vier goldenen Münzen stecken. Die linke Tür läßt sich nun öffnen, im nächsten Gang drücken wir den Hebel, und im Wächter-Zimmer geht man nach Westen in die Zelle. Hier betätigt man den Hebel und nimmt (nur) die Münze. Wieder im Wächter-Zimmer, geht man die Treppe hoch, nimmt im Gang den Zauber und die Flasche und marschiert weiter nach rechts. Hier legt man den Hebel um und geht durch die Tür in die Seitenpassage. Auch hier wieder den Hebel benutzen, das Brett über das Loch schieben und nochmals den Hebel betätigen. Durch die nördliche Tür, den Schlüssel nehmen und weiter nach rechts. Die Augen einschläfern und die beiden Diamanten nehmen. Zurück zur Passage und durch die südliche Tür. In der Seiten-Kammer nach Osten in die obere Kammer, und dort die Schatulle und den Tresor mit dem dortigen Zauber öffnen. Alles andere auch mitnehmen. In der Seitenpassage baut man einen Turm aus Gegenständen, die man bei sich trägt, steigt hinauf, nimmt Trank und Schlüssel, steckt letzteren ins Schloß und geht durch die sich öffnende Wand nach draußen. Wieder in der Hauptpassage, gibt man die Diamanten ins Diamantenschloß und ab durch die obere rechte Tür. Weiter durch den Gang zum Gitter, den Schlüssel vom Boden hindurch werfen, weitergehen und den Schlüssel wieder aufheben. Beim nächsten Gitter warten, bis das Monster den Teleporter rübergeschoben hat, und ihn dann aufnehmen. Schlüssel ins Loch und nach Osten. In der Wächter-Halle nach oben, den Mund füttern und mit dem daliegenden Gift töten – man bekommt Gold. Wieder in der Halle den Hebel benutzen und den Edelstein mit etwas anderem aus der Bahn der Klötze schieben und aufnehmen. Weiter nach Osten, das Brett über den Abgrund schieben und den Hebel zweimal einschalten. Knopf drücken, durch die westliche obere Tür gehen und den Diamanten holen. Im anderen Zimmer zuerst den zweiten Balken von rechts, dann den rechten berühren, den Zauber holen und den Hebel betätigen. Nach Süden in die Ostenkammer, den Knopf drücken, Zauber und Edelstein holen und den Knopf beim Vorhang drücken. Nach einer Ehrenrunde ab durch den Vorhang und nach oben. Im Labyrinth geht man am besten so:
N,N,W,W,W,N,Hebel,S,O,S,S,W, Hebel,N,N,N,O,O,O,Hebel,S, Teleporter = Anfang (Smaragd)
Zurück zur Osten-Passage und durch die erste rechte Tür in die Lords Kammer. Diamanten ins Schloß stecken und die Treppen hinunter. Aus dem nächsten Raum in den Gang und dort den Knopf drücken. Jetzt zurück, den Schlüssel holen, ins Loch stecken, nach rechts, Treppe hoch, durch die Tür, weiter nach oben, Hebel betätigen, nach links, Geld einsammeln und die Truhe öffnen. In die Schatulle

packt man einen Goldsack, geht zweimal nach Osten und nach unten, holt den Schlüssel, latscht wieder hoch, steckt den Schlüssel ins Loch, durch die Tür, holt das Buch und legt den Goldsack auf die Stufen. Die Stufe mit dem Goldsack wiederum man zweimal und nimmt dann den falschen Teleporter. Vom Ausgangspunkt marschiert man durch die Festhalle zur Hauptfesthalle. Dort legen wir die Urne auf den leeren Stein und fügen zu den Smaragden auch unseren dazu. Nun zur Hauptpassage, die rechte nördliche Tür betreten, den König links umhergehen und durch die Tür in die Kaserne. Vorhang berühren, Knopf drücken, Truhe entleeren und weiter nach oben gehen. Hindurch und aus dem Arsenal des Spiels nehmen. Damit bearbeiten wir das Loch, das durch einen Knopfdruck erscheint, und betreten die Kaserne im Osten. Die Truhe oberhalb der Kaserne aber noch nicht entleeren. Den Mund mit dem ganzen Fleisch füttern und durch die freie Tür. Durch die Lords-Kammer weiter und den Knopf drücken. Nun nach rechts, links und nochmals nach rechts laufen. Mit dem Handschuh den Tresor öffnen, in Axels Kammer laufen und den richtigen Teleporter nehmen. Aus der Lords-Kammer man wieder zurück in die Hauptfesthalle, alle Teleporter und Smaragde durch das Loch werfen, nach rechts gehen und den Hebel umlegen (manchmal mehrmals). Nach einiger Zeit hat man auch diesen Level beendet.

3. Level:

(S). Vorsicht Fallgrube. (O). Den Hebel umlegen, indem man durch das Loch springt. Nun in der Öffnung im Gitter stehen bleiben, dadurch blockiert man es, sobald es wieder schließt. (W,unten). Hebel ziehen. Schlüssel und Wurfsterne nehmen. (S) Aufschließen (S), Hebel ziehen. Die Kiste öffnen und die Schriftrolle nehmen. (S) Die Kerze und den Schlüssel holen, dann den alten Mann (König Wulf) berühren. (N,O). Hier vorgehen, bis sich der Boden öffnet, und hinunterspringen. (S,O) Den Schlüssel ins Schlüsselloch stecken (S), den Sack nehmen (hoch, W,S,S). Nun ins Loch springen, Krone und Kugel nehmen (N,O), aufschließen (O,O,O,O,W, runter). Hebel nehmen (O,N,W,W) Kiste öffnen, Schlüssel nehmen. (O,N,W). Hebel ziehen (S), die Flaschen untersuchen, aus der Flasche mit dem Schlüssel trinken, dann den Schlüssel nehmen. Warten, bis die Wirkung nachläßt. Die „Verwirrung"-Kugel auf die zweite legen, drauf- und über die Blockade springen. Die Kerze mitnehmen. (S,O,O, N,W,N,W). Den Griff in den Hebelschlitz stecken und ziehen. (O,O,W, runter). Hier erst den linken, dann den rechten Knopf drücken. (S,O). Hier nimmt man die Schatulle, drückt den Knopf und nimmt das Juwel (N,W,S,rechts). Hebel ziehen (O). Nun stellt man die Kerzen auf die roten Kreise und entzündet sie. Die Kerzen wieder mitnehmen. (W,N) Die Kiste öffnen, Kerzen nehmen und wie zuvor bei den Kreisen entzünden. (W,N,O,O). Hier stellt man die Kerzen auf die roten Kreise und wird dadurch teleportiert. Wir öffnen die Kiste mit dem Entzauberungs-Spruch und nehmen den Schatz. Nun legt man die Schatulle ab und öffnet sie. Den Schlüssel nehmen und zurück in den Raum, wo die Kerzen noch stehen. Diese wieder einstecken. (S) Aufschließen, aber nicht nach Süden weitergehen, den Schlüssel lassen wir vorerst liegen. (N,W,oben,S links, S, über den Block springen, S,O,O). Aufschließen, auf das Brett springen (N). Schale nehmen (S,W,unten W, und zurück zum König). Die Kräuterschale wirft man in den Kessel und nimmt den Schlüssel. Sieht man den König nochmals an, so erhält man eine Krone. (N,N,N,O,W oben,N). Aufschließen (W). Hier nimmt man die Münzen und erhält noch zwei Edelsteine. (W). Knopf drücken, bis man von der Kugel berührt wird. Hebel ziehen (W), den oberen Kasten untersuchen und alles essen. Das Gold einstecken! (S,O) Hier nimmt man den Felsen (W,S), verschiebt dann die Schale und holt den Schlüssel. Die Fässer verschieben und den Hebel ziehen. (N,W). Den Fels ins Loch stecken und die Kanonenkugel schießen, indem man den Hebel betätigt. Die Fässer stellt man an den Aufschlagsort und wiederholt dann den Vorgang, bis man alle Fässer aufgeschossen hat und den Inhalt nehmen kann. (O,O). Man untersucht die Fässer, nimmt den Schweinekopf und ißt die Fleischhaxe. Den Schlüssel mitnehmen! (W,W) Dort die Kiste öffnen! Man nimmt die Massaker-Kugel und die Münze (O,O) und tötet dann die Spinne mit dem Massaker-Spruch. Nun bauen wir uns eine Leiter, springen in den Käfig und holen den Schlüssel. Jetzt essen wir den Schweinskopf und werden teleportiert (W,S,S). Aufschließen, den Fels in die Öffnung stecken und den Hebel ziehen (W,W). Wieder aufschließen (S), die Kiste öffnen und mit den Flaschen erneut eine Leiter bauen. Wir springen zu dem Fels hoch, stoßen das Faß hinunter und untersuchen es. Die Flasche mit dem Elixier und die grünen Flaschen mitnehmen. Nun die Münze in den Schlitz stecken und zurück zum König. Das Elixier wirft man in die Taufstein-Schale, den Schlüssel nimmt man mit. (W,S), aufschließen, (W,W,W). Kiste öffnen und Inhalt nehmen, das Faß untersuchen und den Sack holen (O). Hier warten wir, bis die grüne Kugel unten ist, und lösen die Trittplatte aus (S). Die Kiste wirft man runter und nimmt den Inhalt. Die 4 Diamanten in die Löcher stecken. (W)

Wieder warten, bis die Kugel unten ist, dann die Steine nehmen (S). Schnell runterspringen! Von der Treppe aus wieder auf das Brett springen, links am Stachelbrett können wir vorbei. Von dort aus springt man zum Hebel und legt ihn um. Wieder aufs Brett, an dem Stachelbrett vorbei nach Süden, den Hebel aber nicht umlegen. Den Kanonenkugeln sollte man ausweichen und Richtung Westen runterspringen. (W,O) Nun den Hebel umlegen und mit dem Aufzug hochfahren. Nach Osten hinunterspringen (O). Hebel ziehen (N). Man springt über das Loch und nimmt den Schlüssel, dann ins Loch hinein und zurückgehen. Den Hebel im Raum zuvor wieder betätigen, den im Raum selbst auch. Nochmals ins Loch springen. Nun zurück in den Raum mit dem Nagelbrett (S,S). Auf dem Brett bleiben wir stehen und ziehen den Hebel oben. Nun runterspringen und den unteren Hebel ziehen. (W). Hebel ziehen (O). Hier baut man wieder mal eine Leiter, um oben nach Süden weiterzugehen. Runterspringen (O). Die große Kiste öffnet man mit dem Entzauberungs-Spruch und nimmt den Inhalt mit. Den Hebel nun zweimal ziehen, sodaß die anderen Hebel freigelegt werden. Beide benutzen! (N). Hier legt man alle vier Hebel der Reihe nach um, danach zieht man sie alle nochmals rückwärts. (W). Wieder hoch (S) runterspringen (W,W). Gleich nach Betreten des Raumes warten, bis die Gitter herunterfallen und sie wegen uns stecken bleiben. So ist der Rückweg gesichert. Nun den Raum plündern. (O,O,N,W,S,S,hoch). Vier der Kisten bearbeitet man mit dem Entzauberungsspruch, in der zweiten findet man einen Schlüssel für die anderen. Dort findet man weitere Schlüssel. Nun springen wir in die westliche Grube, nehmen den Schlüssel und legen den Hebel um. Runterspringen! (N,N,runter,W). Aufschließen (N,O). Aufzug betätigen (S,S,S,W). Hier wirft man so lange Steine in das Loch, bis sich die Öffnung schließt. Aufschließen (N,O,O,N,W) und hoch auf das fahrende Brett. (N,Richtung O runterspringen, O). Kiste öffnen (N). Mit der Leiter klettern wir nun über die Gitter zum Schlüsselloch, schließen auf und nehmen den Griff. Jetzt wieder zurück notfalls durch das Loch in den Raum davor, den Griff in den Schlitz stecken und den Hebel ziehen. (N). Hebel ziehen (N). Schnell diesen Raum plündern, den Hebel ziehen und nach Süden raus. Die beiden Schatullen mitnehmen. (W). Die Münze in den Schlitz stecken (W,N,O), aufschließen (O,N,O), den Sack mit dem Pulver in die Schale legen und den Schlüssel nehmen. (O,S) Aufschließen (O). Wieder nehmen wir den Schlüssel (O,N), untersuchen das Schild und holen den nächsten Schlüssel. Den Widderschädel stecken wir auch ein (hoch), und die Kerze und den Zauberstab nehmen wir mit. Die Kiste öffnen und den Inhalt einstecken. (runter,S,S). Den Schlüssel vom Kopf des Monsters nehmen (N). Hier legen wir die Schatullen ab und öffnen zwei davon. Die Schriftrolle und den Schlüssel nehmen wir mit, schließen dann auf (O) und ziehen dort die Kiste ganz nach links. Hebel umlegen. Sobald das Brett wieder unten ist, Hebel betätigen und aufspringen. Man nimmt die Goldmünzen und den Zauberstab unter der Rüstung. Man legt hier den Unbekannt-Spruch ab und benutzt den Lies-Zauberspruch darauf. Dann stecken wir ihn wieder ein. Man verwendet ihn auf die Schatzkiste und nimmt alles mit. Unter dem Kopfkissen entdecken wir eine Schatulle, die wir öffnen. Nun stecken wir den Messingschlüssel in die Schatulle und nehmen ihn wieder heraus (runter,W,S). Aufschließen (S), das Buch nehmen und die Kiste öffnen. Den Trank mitnehmen. Nun muß man mit dem Knopf und dem Hebel aus den vier Brettern eine Leiter bauen. Der Knopf verstellt die Nummer des Brettes, der Hebel bewegt es. Um es anzuhalten, einfach den Hebel nochmals ziehen (hoch). Kiste öffnen und Inhalt mitnehmen. Nun nimmt man den Griff und legt das silberne Dreieck aus dem Inventar auf den mittleren Klotz. Den Zauberstab nehmen wir mit. (runter,N). Den Griff setzen wir in den rechten Spalt ein und ziehen daran (N,O). Man legt die drei Zauberstäbe auf die drei Klötze (L.= rechts, D. = links, M. = Mitte). Die Schatulle mit dem Entzauberungsspruch öffnen, den Schlüssel nehmen. Die drei Zauberstäbe wieder nehmen (W,S,O). Hier trinken wir den gigantischen Sprung-Trank und springen hoch zum Hebel (notfalls mit einer kleinen Leiter). Den Hebel ziehen (hoch). Aufschließen. Hier legt man den schwarzen Wälzer ab und benutzt den Lese-Spruch auf ihn. Nun wirft man das Buch in das Loch vor dem schwarzen Stein. Der Widderschädel gehört in das Loch mit dem gelben Stein, der Wein zu dem grünen Stein. Zuletzt noch die rote Schatulle in das Loch vor dem roten Stein! Die Verzauberungs-Kugel nehmen. (O,runter, W,N,W). Mit Mittels Zauberstab schließen wir die Tür auf (W,N,W), wenden den Verzauberungs-Spruch auf den Taufstein an, nehmen den Schlüssel (W) und schließen auf (W,W). Den unteren Gnom erledigt man mit der Magischen Rakete, den oberen läßt man in Ruhe. (N) Hebel ziehen. Die beiden Monster mit dem Massaker-Spruch töten und den Schlüssel nehmen. (S,O), aufschließen. (O,O,N,N,W,S) Am linken Monster einfach vorbeigehen, den Schlüssel nehmen und aufschließen. (W). Schlüssel nehmen. Beide Monster töten (W). Zweimal aufschließen (W). Das Kopfkissen untersuchen, den Schlüssel nehmen (S). Die Kiste öffnet man wieder mit dem Entzauberungs-Spruch, dann wendet man den Polterkreis-Spruch dreimal an. (N,O,S). Schlüssel nehmen und aufschließen (O,S,O,O,O,N,O,O,O, O,O,N,W,W oben,N). Die Kiste öffnen, den Kelch nehmen und zurück zum König. Den Kelch füllen wir jetzt mit dem Trank aus dem Taufstein und geben ihn dem König. Den letzten Schlüssel noch einstecken (N,runter, W), aufschließen (W,hoch) – und Level 3 ist auch vollendet!

TOP FIVE '90

Das bange Warten ist vorüber, jetzt schlägt die Stunde der Wahrheit: Amiga Joker präsentiert die „Großen Fünf" von 1990! Was war das nicht für ein Jahrgang für Spiele – hier kommt nochmal das Feinste vom Feinen aus jedem Genre . . .

Action

1. TURRICAN
2. UNREAL
3. X-OUT
4. MIDNIGHT RESISTANCE
5. SAINT DRAGON

Adventure

1. PIRATES!
2. IT CAME FROM THE DESERT
3. OPERATION STEALTH
4. CADAVER
5. CASTLE MASTER

Geschicklichkeit

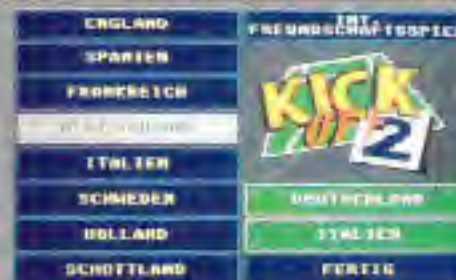
1. RAINBOW ISLANDS
2. KLAX
3. JUMPING JACK SON
4. E-MOTION
5. PINBALL MAGIC

Rollenspiele

1. LEGEND OF FAERGHAIL
2. HERO'S QUEST
3. CORPORATION
4. DRAKKHEN
5. DRAGONFLIGHT

Simulationen

1. F-19 STEALTH FIGHTER
2. BATTLE COMMAND
3. F-29 RETALIATOR
4. RED STORM RISING
5. M1 TANK PLATOON

Sport

1. KICK OFF 2
2. TV SPORTS BASKETBALL
3. SUPERCARS
4. CHAMBERS OF SHAOLIN
5. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

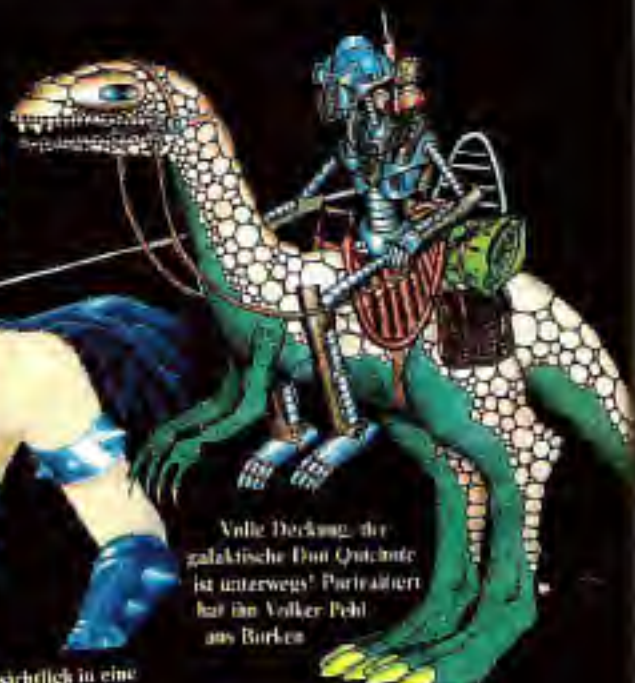
Strategie

1. POWERMONGER
2. PLOTTING
3. PIPE MANIA
4. ISHIDO
5. TOWER OF BABEL

JOKER *Galerie*

Viel hat nicht gefehlt, und unsere Galerie wäre diesmal als Comic-Special ins neue Jahr gerutscht. Andererseits: Wie um alles in der Welt hätten wir der bezaubernden High Tech-Amazone den Zutritt verwehren können?

Peter Chassé aus Wemmetsweiler weiß, wovon Milliardäre träumen...

Sascha Jungnickel aus Freiburg träumt offensichtlich in eine ganz andere Richtung - wir können's verstehen...

Volle Deckung, der galaktische Don Quichote ist unterwegs! Portraitiert hat ihn Volker Pehl aus Borken

Wer weiß, vielleicht sind die Grafiken für Garfields nächstes Computer-Abenteuer auch schon von Andreas Masurkowski aus Bamberg?

Was ein echter Comic-Fan ist, der kennt auch das Marsupilami. Guido aus Hemmingen hat das französische Urvieh mit dem Amiga bekanntgemacht.

An alle Künstler!

Man kann es garnicht oft genug sagen: Wer noch ein (selbstgemachtes!) Bild, eine Zeichnung, einen Comic, ein Gedicht oder sonst ein Kunstwerk daheim herumliegen hat, der rücke endlich heraus damit! Schließlich ist diese Seite auf unbestimmte Zeit für Eure Meisterwerke reserviert. Allerdings würden wir es ganz toll finden, wenn demnächst noch mehr richtig selbstgestrickte Sachen (ohne bekannte Vorlage) bei uns eintrudeln würden. Also, hier nochmal die Adresse:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

Ein Game, das nicht nur eine schier unglaubliche Modewelle ausgelöst hat, sondern auch noch auf einem Automaten beruht, der seinerseits auf einem der allerersten Arcadegames basiert – sozusagen ein Klassiker unter den Klassikern!

Um das Spielprinzip von Arkanoid nicht zu kennen, müßte man wirklich die letzten zehn Jahre am Mond zugebracht haben, deshalb nur ganz kurz: Mit einem Schläger versucht man ein Bällchen so zurückzuspielen, daß eine Steinformation abgetragen wird. Hin und wieder tauchen Extras auf (breiterer Schläger, „Klebebälle", etc.), die es aufzufangen gilt – basta. Nun stellt sich natürlich die Frage, wieso ein derart simples Spielchen so irrsinnig populär werden konnte: Die Clones sind mittlerweile Legion, ja, selbst heute, wo auch der allerletzte Amigianer auf seiner Almhütte schon mindestens zwei solcher Games besitzt, werden am PD-Sektor immer noch weitere Arkanoid-Ableger veröffentlicht! Vielleicht macht ja ein Blick auf die „historischen" Hintergründe das Unverständliche verständlich?

Dazu müssen wir zurück in die Steinzeit, sprich in die späten 70er Jahre. „Pong" hatte seinen Siegeszug durch die Spielhallen der Welt gerade hinter sich, die Hersteller sannen auf einen würdigen Nachfolger. Gefunden haben sie ihn in einem Game namens „Break Out", das bis auf die eingangs erwähnten Extras mit seinem Enkel Arkanoid praktisch schon identisch war. Ja, es hatte sogar farbige Grafik! Natürlich nicht wirklich, aber selbst die Idee, eine bunte Folie über den Bildschirm zu legen, war für damalige Verhältnisse geradezu spektakulär. Als dann „Space Invaders" und Konsorten in den Spielhallen auftauchten, geriet die Steinchenspielerei wieder in Vergessenheit. Bis ..., ja bis Mitte der 80er Jahre Taito die wahnwitzige Idee hatte, das Uraltspielprinzip aus seinem Dornröschenschlaf zu erwecken – Arkanoid war geboren!

Und damit auch gleich die dümmste Vorgeschichte aller Zeiten: Der Schläger soll ein Raumschiff sein, und die Steine gar Energiebarrieren – da lachen ja die Hühner! Dem Erfolg des Automaten tat das aber keinen Abbruch, die Umsetzung auf den C 64, etwas später auf den ST und nochmal später auf den Amiga war unvermeidlich. Die „Gnade der späten Geburt" verhalf uns Amigianern dann (ausnahmsweise) tatsächlich zur mit Abstand besten Version! Für die anderen Umsetzungen zeichnete Ocean verantwortlich, am Amiga nahm Discovery die Sache in die Hand. Und die Company bescherte uns nicht nur eine 1:1 Version des Automaten, sondern auch etliche Level, die dort nicht zu finden waren, sowie volle PAL-Auflösung und vor allem eine wirklich gelungene Maussteuerung. Zwar waren mittlerweile schon etliche Nachahmer wie „Impact" oder „Amegas" am Markt, aber keiner erreichte die technische Qualität des Originals. Freilich, der Nachfolger „Revenge of Doh" war dann ein ziemlicher Reinfall: Einerseits kam er erst zur „Freundin", als die Arkanoid-Welle schon in den letzten Zügen lag, andererseits war die Umsetzung vergleichsweise erbärmlich ausgefallen.

Kurz und gut, Arkanoid ist natürlich zurecht ein Klassiker, warum das Game aber so unglaublich viele Nachahmer fand, verstehe wer kann. Schließlich gab es auch 1987 schon viel aufwendigere, um nicht zu sagen bessere Spielideen ... (ml)

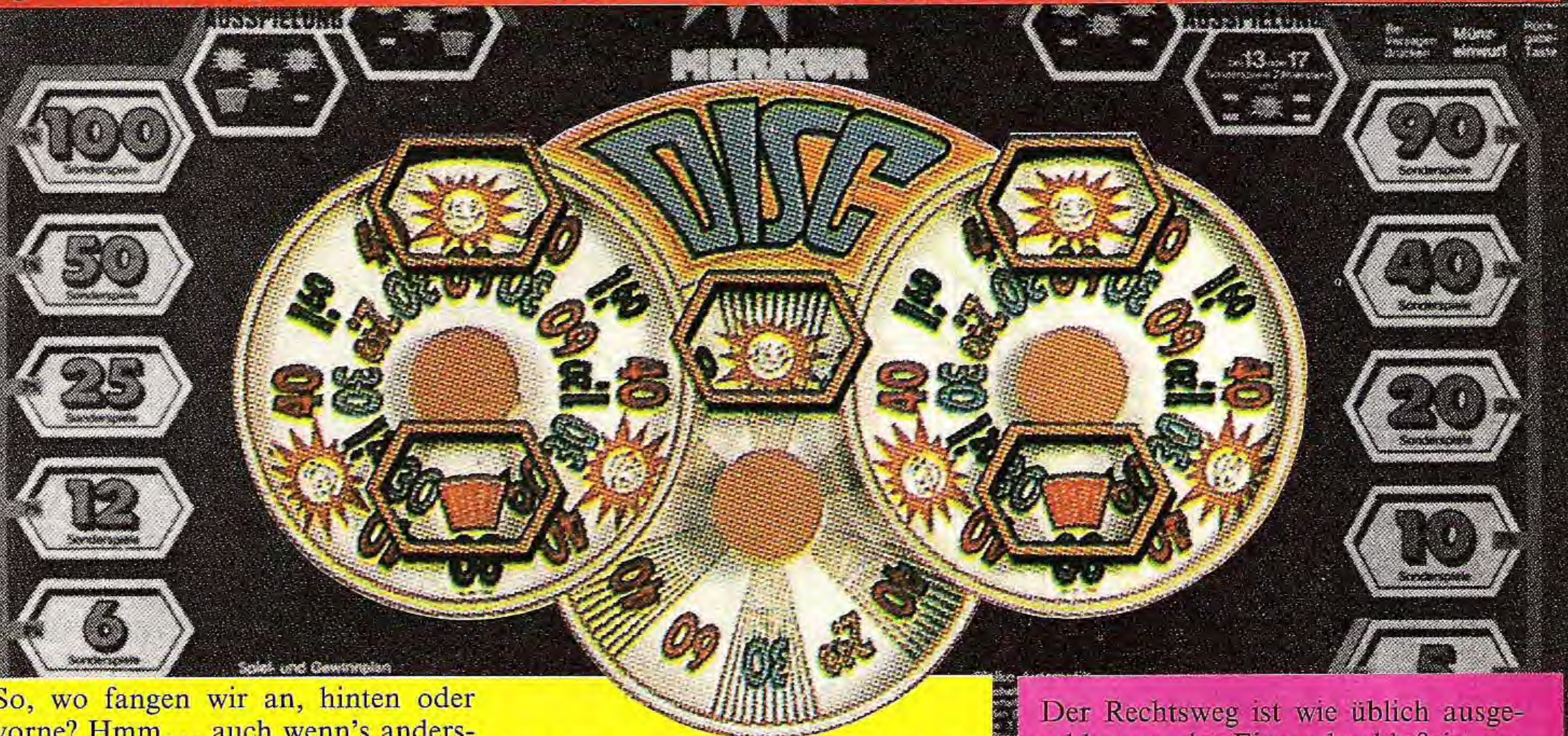
Arkanoid: Ehedems *der* Renner – heute kann's keiner mehr sehen ...

Genau so stellen wir uns ein Raumschiff im Kampf gegen Energiebarrieren vor!

Zeitspiegel: Gestern – Heute

Grafik:	74% – 69%
Sound:	72% – 65%
Handhabung:	91% – 91%
Spielidee:	70% – 7%
Dauerspaß:	86% – 22%
Gesamteindruck	86% – 29%
Für Anfänger	

Das AMIGA JOKER Silvesterfeuerwerk

Auch im neuen Jahr brechen wir nicht mit alten Gewohnheiten: Es gibt wieder jede Menge zu gewinnen, Leute! Einen ausgewachsenen Spielautomaten, etliche brandneue Amigagames, Lösungshilfen für alle Spiel- und Lebenslagen – hier ist für jeden was dabei!

So, wo fangen wir an, hinten oder vorne? Hmm... auch wenn's andersrum bestimmt lustiger wäre, beginnen wir trotzdem ganz brav mit Platz 1. Besser gesagt mit Rakete 1: Hier erwartet Euch nämlich (Überraschung!) unser Hauptgewinn, ein „Merkur Disc Elite" Spielautomat! Dieses von Meisterhand generalüberholte und daher voll funktionstüchtige Prunkstück ist nicht nur eine echte Antiquität, sondern wird garantiert auch der Mittelpunkt Eurer ganz privaten Spielhölle. Für ein mickriges Postkärtchen mit lediglich einer richtigen Antwort darauf habt Ihr die Chance, das noble Teil bald Euer eigen zu nennen. Aber auch die übrigen Rockets haben ein paar echte Kracher an Bord, z.B. „Powermonger", „Das Geheimnis von Monkey Island", „A10 Tank Killer" und und und. Dazu wieder unser altbewährter Super-Sonderservice: Alle (alle!) Gewinner erhalten zusätzlich die Komplettlösungen für „Operation Stealth" und „Captive", zwei CPS Superclassics-Lösungshefte nach Wahl, sowie ein Turtle Byte Game. Natürlich muß man sich all die Köstlichkeiten erst verdienen, sprich unsere Preisfrage beantworten. Die lautet schlicht und ergreifend: An welchem Wochentag können wir zum Jahreswechsel 91/92 die Raketen steigen lassen? Also, 1990 fiel der 31.12 ja auf einen Montag, aber dieses Jahr? Wer's weiß, sollte das nicht für sich behalten, sondern auf eine Postkarte schreiben und selbige an uns schicken:

Joker Verlag
„Silvesterfeuerwerk"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

Der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen, der Einsendeschluß ist am 15. Januar 1991. Und hier die Gewinne im einzelnen:

Rakete 1:
Ein „Merkur Disc Elite" Spielautomat
Rakete 2:
Je 1 x A10 Tank Killer, F-19 Stealth Fighter und Monkey Island
Raketen 3 – 5:
Je 1 x M1 Tank Platoon, Buck Rogers und Powermonger
Raketen 6 – 10:
Je ein Brettspiel und eine „Triad"-Spielesammlung
Raketen 11 – 15:
Je ein Rollenspiel (-buch) und eine „Triad"-Spielesammlung

Die edlen Spender:

CPS Frank Heidak
(Merkur Spielautomat, 30 CPS Superclassics)
Hamo
(je 3 x M1 Tank Platoon, Buck Rogers und Powermonger)
International Software
(15 Turtle Byte Games)
Joysoft
(A10 Tank Killer, F-19 Stealth Fighter, Monkey Island)
Playsoft
(je 30 Lösungen für Operation Stealth und Captive, fünf Brett- und fünf Rollenspiele)
Softpower
(10 x Triad)

X-POWER

PROFESSIONAL

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT
AMIGA SUPER CARTRIDGE

AMIGA 500 UND 2000

NORDIC II

- 2-Drive Disk Utility • 4-Kanal Stereo Sound
- Customchip Backup Ram • Spiegeladressen
- Trainer Mode • Help Screens • Infoscreen
- schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen

- Programm-Freeze • Monitor – Assembler
- Top Grafik-Editor • Dia-Show-Generator
- Sprite Editor • Sound Scan & Replay
- Packer • Virus-Checker • Came-Cheat

mit Original X-COPY professional

– Betriebszustandsanzeige durch LED
– Durchgeschliffener Expansions-BUS
– Automatische Konfigurationserkennung
– Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
– Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
– Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
– Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt
– *GRAFIK-TOOLS:* Manipulation der Grafikdaten und Sprites. Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy
– *MONITOR-ASSEMBLER:* Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr
– *SOUND-TOOLS:* Speicherscan nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung
– *DISK-TOOLS:* X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
– Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer

Ab Mitte November in ausgewählten Fachgeschäften und Warenhäusern
Distribu[illegible] Rushware, Leisure-Soft, Data & Electronics, Alcontini, Karasoft, Watzdorf, Intercomp, Chara Data, Cat & Korsch, Bus Plus, Pulsar US

Erfolg mit Hindernissen:

AMIGA 90

Groß, größer, United Software ...

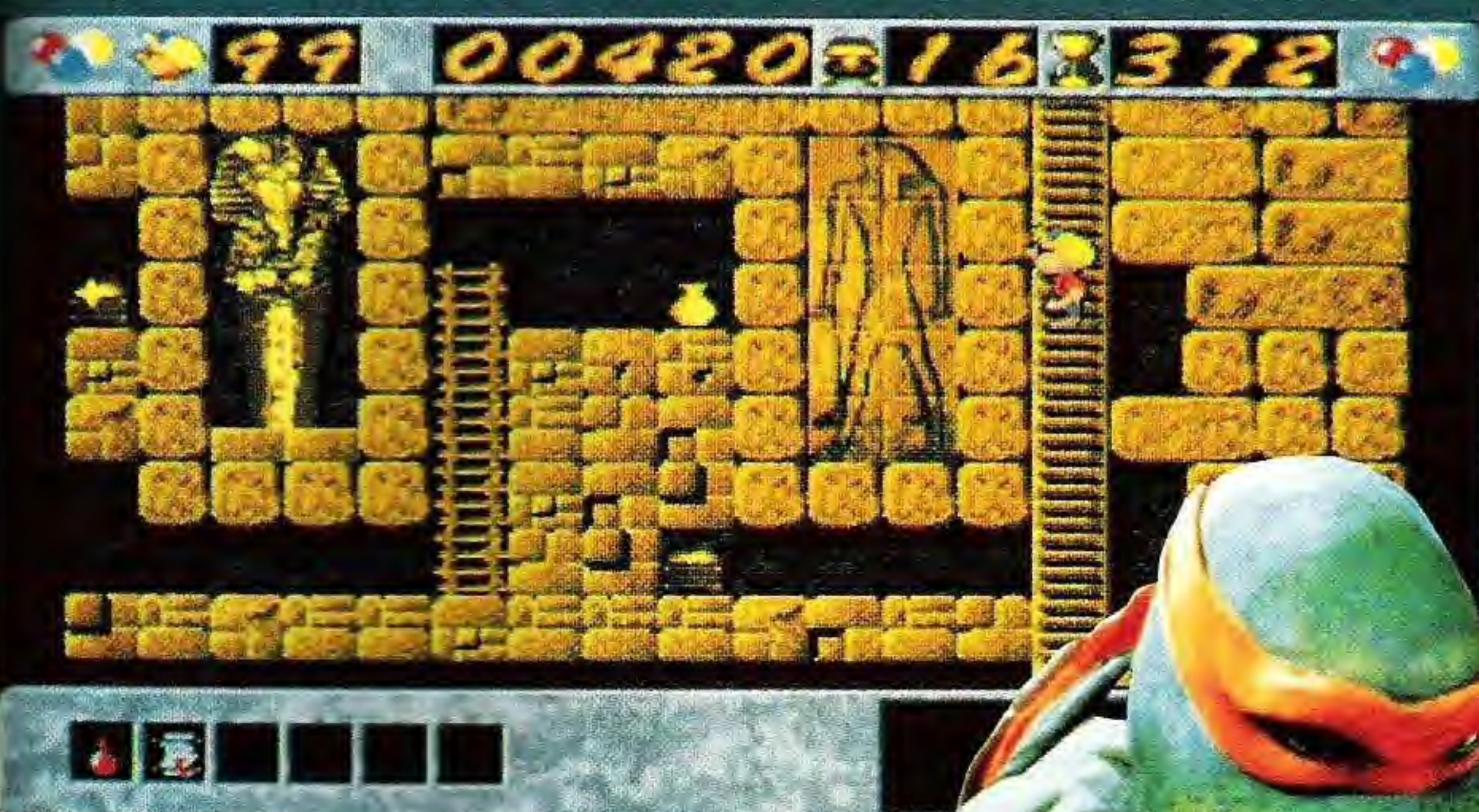
Ninja in Space – Supergrafik, oder?

8.00 morgens – die Ruhe vor dem Sturm ...

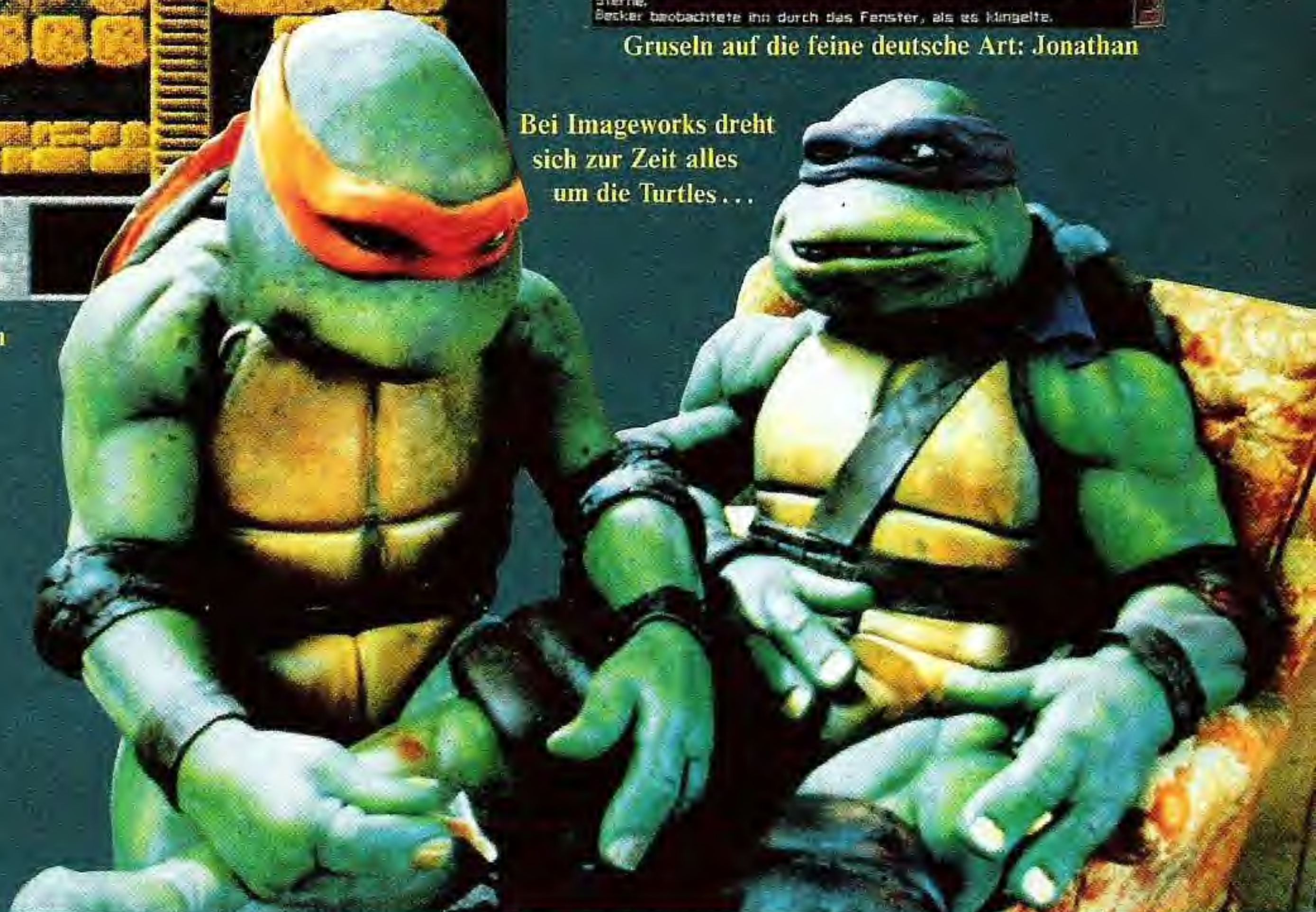
Nach dem überwältigenden Erfolg der Vorjahresveranstaltung waren die Erwartungen natürlich besonders hoch gesteckt, schließlich hatten die Organisatoren (AMI Shows Europe) schon frühzeitig und kräftig die Werbetrommel gerührt. Diesmal sollten nicht nur die Hardware-Freaks auf ihre Kosten kommen, eine eigene Entertainment-Halle stand ganz im Zeichen der Spiele! Darüberhinaus war ein umfangreiches Rahmenprogramm angekündigt: Podiumsdiskussionen über so interessante Themen wie Raubkopierer oder Computerkunst, Seminare zu den Bereichen Animation, Musik, Video und vieles mehr. Daß vieles davon im Sande verlaufen ist, liegt wohl daran, daß die Organisatoren in mancherlei Beziehung doch arg unprofessionell an diese Messe herangegangen sind. So hatte man beispielsweise an den unmöglichsten Stellen gespart: Es gab kein einziges (kostenloses) Plätzchen, wo sich müde Messebummler ausruhen konnten – wer sich die wahnwitzigen Preise der Messekantine nicht leisten konnte, durfte es sich halt am eiskalten (weil unbelegten) Steinboden gemütlich machen. Als Ordner hatte man ein paar ausgesprochen unfreundliche Punks verpflichtet, und ein leerer Stand störte die Messeleitung zwei Tage lang kein bißchen. Alles halb so schlimm, hätte man nicht den Vollprofi herausgekehrt, als es um die (gepfefferten) Eintrittspreise ging! Viele der Mißstände hätte man zudem mit ein paar Handgriffen beheben können, aber der Veranstalter Ralph Hollax war leider viel zu sehr damit beschäftigt, erhobenen Hauptes, stets ein Funkgerät (als Ersatz-Zepter?) in der Hand, durch die Gänge zu schreiten – naja, bezahlt hatten die Besucher schließlich schon ... Es ist schade, daß man bei AMI Shows aus den teilweise katastrophalen Zuständen der Amiga 89 (man erinnere sich: die Fläche war damals viel zu klein, viele Besucher mußten wegen Überfüllung einfach draußen bleiben!) nicht mehr gelernt hat, als daß man die Gänge dieses Jahr halt etwas breiter machen muß. Aber trotz des amateurhaften Ambientes war die Veranstaltung ganz sicher ein Erfolg. Nur: Was könnte diese Amiga-Show nicht für eine irre Sache sein, würden sich einmal echte Profis darum kümmern!

Vergeben und vergessen, es waren ja reichlich Aussteller gekommen, so daß für die Besucher einiges geboten war. Ein kleines bißchen vom Ruhm möchten auch wir für uns beanspruchen, denn am Amiga Joker Stand herrschte Trubel von Anfang bis Ende! Ob das nun an der Besetzung (Brigitta, Michael, Max, Olli und Carsten), dem riesigen Out Run Automaten (dank High Score Wettbewerb im Dauerbetrieb), Celàls Signierstunde oder unserem Messe-Preisausschreiben (Gewinner in dieser Ruhmeshalle) lag, sei dahingestellt, jedenfalls war der Joker-Stand ein ständig dicht umringter Anlaufpunkt für allerlei Prominenz aus dem Softwarebusiness. Stars und Newcomer der Programmierer-Szene gaben sich hier ein Stelldichein, um ihre neuesten Werke persönlich zu präsentieren. Und das bringt uns endlich zum Thema: Was gab es denn nun alles an interessanten Software-Neuigkeiten zu sehen?

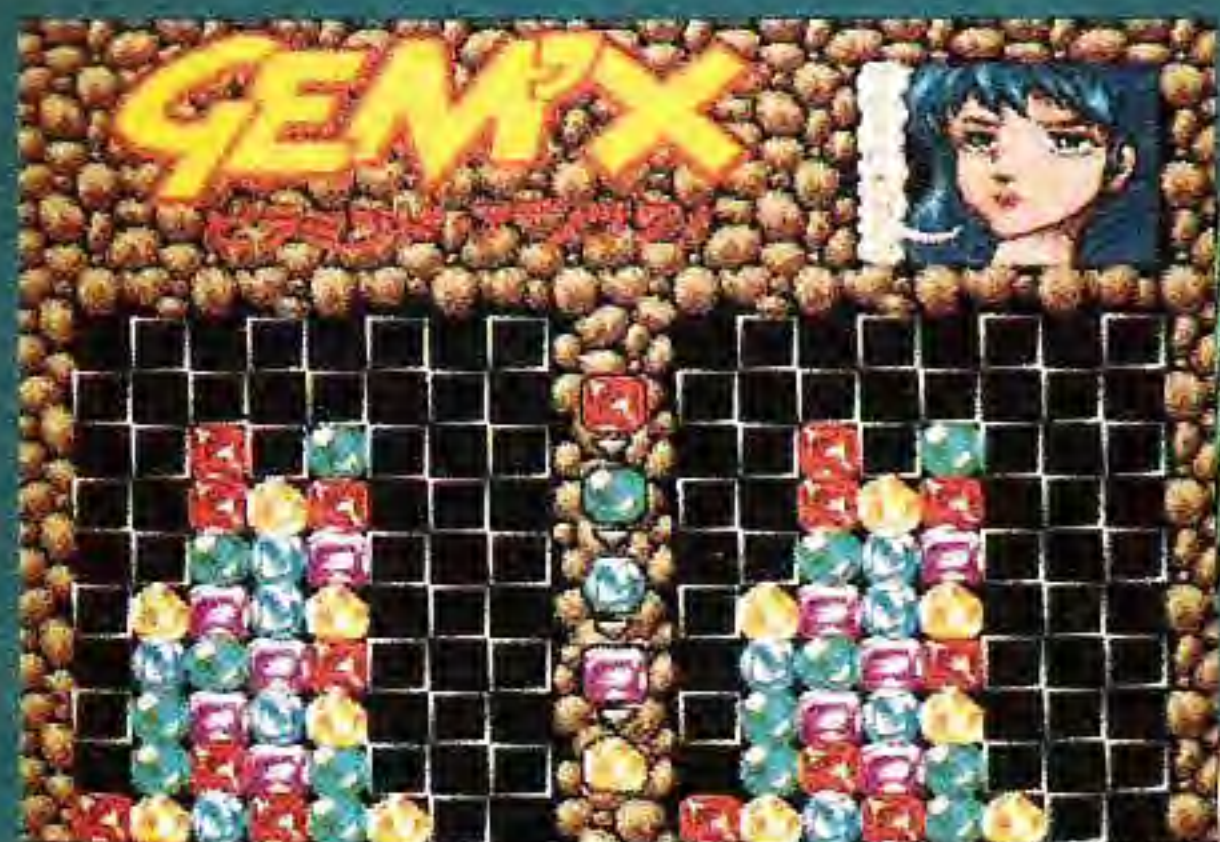
Anfangen wollen wir bei der Firma, die mit einem

Obwohl diese Veranstaltung ja erst zum zweitenmal stattfand, war von Anfang an klar, daß es sich um *das* Amiga-Ereignis des Jahres handeln würde. Und so kam es dann auch: Stolze 67.000 Amigianer pilgerten zum Kölner Messegelände, ihrem ganz persönlichen Mekka . . .

Angespielt und für gut befunden: Pneumatic Weapon

Gruseln auf die feine deutsche Art: Jonathan

Bei Imageworks dreht sich zur Zeit alles um die Turtles . . .

Jede Menge Insekten-Action mit Apidya

Stand von wahrhaft gigantischen Ausmaßen die gesamte Entertainment-Halle dominierte – United Software. Auf einer unglaublich großen Videowand flimmerten Trailer zu den aktuellen Games, auf unzähligen Monitoren präsentierten emsige Mitarbeiter die Neuerscheinungen. Gehen wir die Sache am besten alphabetisch an: Bei A wie Accolade gab es neben **Elvira** noch die PC-Version von **Test Drive 3** zu bestaunen – in absehbarer Zeit soll auch die Amigaversion des superben Rennspektakels fertig werden. Activision zeigte **Dragon Breed** und **Spindizzy Worlds** (Tests in diesem Heft), sowie **Deuteros**, ein Weltraum-Strategiespiel, das als Nachfolger zu „Millenium 2.2" gehandelt wird. Weiter gab es **Hunter** zu sehen, ein sehr vielversprechendes Actionadventure in flotter Vektorgrafik. Zudem hat Activision vor kurzem die Lizenzen für **Beast Busters** (Ballerorgie im Stil von „Op. Thunderbolt") und **R-Type 2** erworben – da kommt also noch einiges auf uns zu! Kommen wir zu I wie Image Works. Hier war man ganz im „Kröten-Fieber", kein Wunder, schließlich hat die Lizenz für das (sehr bescheidene) Konami-Game „Teenage Mutant Ninja Turtels" Unsummen gekostet. Image Works hat das Spiel überarbeitet, es wird jetzt als **Teenage Mutant Hero Turtels** zeitgleich mit dem gleichnamigen Film in Deutschland veröffentlicht (auf einer eigens anberaumten Pressekonferenz gab es schon mal Ausschnitte des Kassenschlagers zu bewundern). Da blieb kaum noch Zeit, um die ersten Demos der anderen beiden Filmumsetzungen **Back to the Future 3** und **Predator 2** gebührend unter die Lupe zu nehmen . . . Bei Millennium hatte man ebenfalls ein frühes Demo im Gepäck, und zwar von **Horror Zombies from the Crypt**, einem Actionadventure mit ironischem Grusel-Touch. Außerdem war zu erfahren, daß bald **Warlock** („Druid 3") und **Tentacle** erscheinen sollen, letzteres mit der Grafik von den „Beast"-Machern. Und was hat man bei Psygnosis für die nächste Zukunft in petto? Nun, neben dem genialen **Lemmings**, das wir ein paar Seiten weiter vorne mit einem Hit gekürt haben, soll in nächster Zeit **Obitus** erscheinen – das erste (allerdings eher actionbetonte) Rollenspiel der englischen Nobelfirma!
Besonders viele und auch besonders vielversprechende Sachen warteten am Stand von Demonware, zum Beispiel das brandheiße Ballerspiel **Apidya**. Das Game erinnert vom Aufbau und Extrawaffensystem her stark an „Gradius", die Thematik ist aber sehr viel origineller: Hier ballert sich eine Wespe durch einen Garten in allerfeinster Grafik (die übrigens Frank Matzke gepinselt hat, der ja Joker-Lesern auch als freier Autor ein Begriff sein dürfte). Aber auch **Carchardon – White Shark** sah sehr gut aus, es ist ebenfalls ein Actiongame, in dem es acht Level lang Haien an den Kragen geht. Mehr fernöstlich angehaucht ist **Ninja in Space**, eine standesgemäße Japan-Prügelei mit riesigen Sprites und chicen Zwischensequenzen (erinnert ein bißchen an „Shadowdancer"). Wer mehr auf Gehirnakrobatik steht, darf sich auf **GEM'X** und **The Power** freuen, zwei sehr unterhaltsame Arcade-Tüfteleien. Und auch die Anwender kommen auf ihre Kosten: Chris Hülsbeck demonstrierte höchstpersönlich das

Volle Deckung, die Horror Zombies kommen!

Nur optisch mit Segas „Columns" verwandt: GEM'X

Chris Hülsbeck in Concert!

Sehr sympathisch: Guido Henkel

Gruppenbild mit Joker: Die „Dragonflight"-Programmierer in standesgemäßen Klamotten

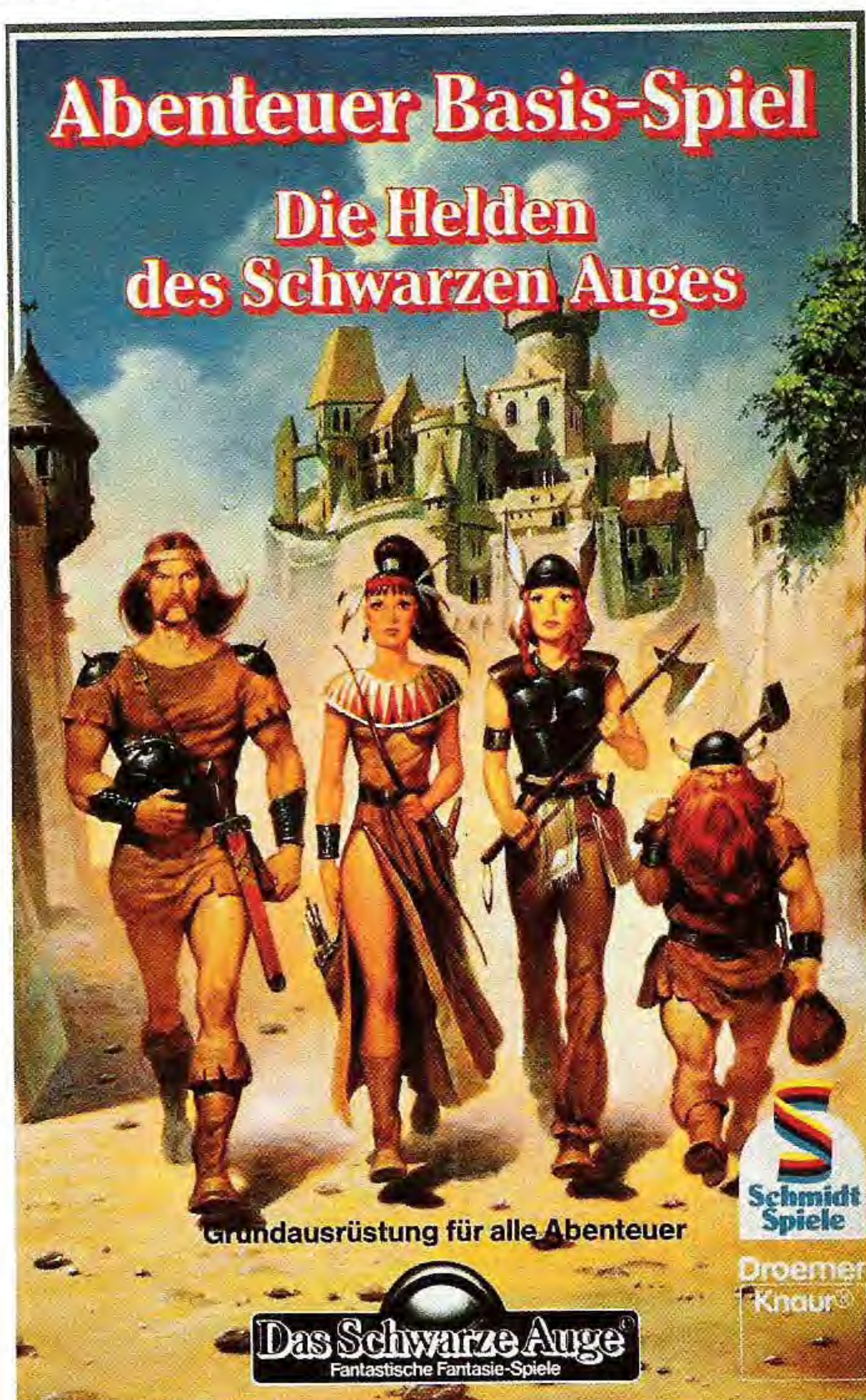
aktuelle SoundWunder **TFMX prof.**, das sich durch Midi-Option und viele andere Verbesserungen vom Vorgänger unterscheidet.
In die Hardware-Halle hatte es komischerweise den Stand von EGO/Delta Konzepts verschlagen, wo sie den Nachfolger zu ihrem „Fatal Heritage" präsentierten: **Mutant flies from out of space** sah denn auch schon sehr gut aus, genau wie das Ballerspiel **Projekt 1** und ein **SEAT-Fahrsimulator**, den man zur Freude des Publikums in einem echten Auto antesten konnte. Wieder zurück in der Entertainment-Halle gilt unser nächster Besuch Software 2000. Hier gab es schon erste Bilder des „Artventures" **Jonathan** zu sehen, in dem man es in der Rolle eines gelähmten Jungen mit den Mächten des Okkulten zu tun bekommt. Das Game soll um vieles komplexer werden als der Vorgänger „Stadt der Löwen" – optisch ist es jetzt schon sehr beeindruckend, wie eigentlich alles, was vom Computer-Picasso Chris Földing kommt. Aber noch einen weiteren Nachfolger hatte man am (mehrstöckigen!) Software 2000 Stand zu bieten: **Die Kathedrale** macht da weiter, wo das deutschsprachige Adventure „Das Stundenglas" aufgehört hat – zumindest was den Parser betrifft.
Da es bei UBI Soft und Blue Byte nichts zu sehen gab, was wir nicht schonmal besprochen hätten, kehren wir an den Joker-Stand zurück. Hier besuchte uns unter anderem Guido Henkel (von Attic) zu einem Pläuschchen. Nach dem erfolgreichen „Lords of Doom" brütet er nun darüber, wie **Das schwarze Auge** am besten auf den Computer umgesetzt werden könnte! Auch ein paar Jungs von Sphinx schauten vorbei, um uns **Slam** zu zeigen, ein neues Game in der Tradition von „Loderunner". Sie brachten auch gleich frohe Kunde mit: **St. Thomas** ist doch nicht verschollen, die Grafiken werden zur Zeit nochmals überarbeitet, bis spätestens März soll das Programm dann im Laden sein. Außerdem hat sich Grand Slam (ihr englischer Vertrieb) wirtschaftlich wieder erholt, für die nächste Zukunft darf also mit dem Auftauchen von **Hunt for Red Oktober 2** und **Die Harder** („Stirb langsam 2") gerechnet werden! Die spanische Company Dinamic stattete uns ebenfalls einen Besuch ab, um das blutrünstige Actionspektakel **Narco Police** vorzuführen, und auch die Programmierer von New Art gaben sich die Ehre. Ihr **Pneumatic Weapon** erinnert ein wenig an „Rick Dangerous" und spielt sich auch mindestens so gut. Außerdem basteln sie noch an einem Weltraum-Strategiespiel namens **Galacta**, das sogar ein Construction Set enthalten soll!
Von den Firmen, die an sich nichts mit Spielen am Hut haben, stach besonders Kupke Computertechnik ins Auge, wo es ein paar (recht hübsche) neue Games für die Lichtpistole auszuprobieren galt. Die „echte" Hardware war vorwiegend mit Zubehör für den A3000 vertreten, für unsereins ist da eher der Nachrüstsatz für den 500er von California Access interessant. Das Teil macht einen sehr leistungsfähigen Eindruck, es verwandelt den kleinsten Amiga relativ preisgünstig in einen A2000. Ebenfalls beeindruckend war ein **Multiboard** zum Anschluß an den 500er, in das man ganz problemlos eine Harddisk, eine Speichererweiterung und Kickstart 1.2 einbauen kann.
So, das wär's auch schon gewesen. Beenden wollen wir unseren Bericht von der Amiga 90 mit vielen Grüßen an alle diejenigen unter Euch, die wir in Köln persönlich kennenlernen durften. Den Rest treffen wir dann ja hoffentlich nächstes Jahr...! (mm/ml)

STROMAUSFALL

Zweimal Klassik steht heute auf dem Programm: Zum einen schauen wir uns wieder eines der klassischen Rollenspielsysteme etwas näher an, zum anderen wollen wir noch einen „klassischen Außenseiter“ des Genres kurz vorstellen...

Das Schwarze Auge

Ein Blick zurück ins Orwell-Jahr 1984: Damals präsentierten Droemer Knaur/ Schmidt Spiele auf der Nürnberger Spielwarenmesse das erste „kommerzielle“ deutsche Rollenspiel, eben „Das Schwarze Auge“ (DSA). Vorher gab es hierzulande (außer D & D bzw. AD & D, versteht sich) nur die mehr oder weniger geglückten Versuche privater Rollenspielvereine, ein eigenes Regelwerk zu entwickeln und – in meist bescheidener Aufmachung – herauszubringen. Der Grund: Viele Abenteurer empfanden das D & D-System als zu kompliziert und wollten lieber nach einem System spielen, das einfach zu erlernen und in der Praxis leicht zu handhaben ist. Genau dieses Ziel verfolgt auch das von einem Autorenteam unter der Leitung von Ulrich Kiesow geschriebene DSA – es wurde daher vom Start weg betont einsteigerfreundlich konzipiert.

Den Charakter des leicht und schnell beherrschbaren Anfängermodells hat sich das Spiel bis heute bewahrt, wenn auch inzwischen nur noch mit Einschränkungen. Genau, wie sich die Herausgeber von D & D die umgekehrte Kritik zu Herzen genommen haben und ihr Game in der zweiten Auflage wesentlich benutzerfreundlicher verpackten, ist DSA im Lauf der Zeit zunehmend komplexer geworden. Kleines Beispiel: Was die Fortbewegung der Spielercharaktere angeht, war ursprünglich aus den Regeln nicht viel mehr zu entnehmen, als daß das Gehen in schwierigem Gelände halt langsamer vonstatten geht als in normalem. Mittlerweile findet man zum selben Thema drei Seiten Text und fünf Tabellen.... Aber um es noch einmal deutlich herauszustellen: Nach wie vor ist DSA im Vergleich mit D & D erheblich flotter zu erlernen und auch simpler zu spielen. Alle zwischenzeitlich eingeführten oder ausgebauten technischen Feinheiten sind *nicht* obligatorisch, sondern können genausogut auch weggelassen werden. Die wirklich notwendigen Regeln umfassen nur ein paar Seiten, die ganzen Ergänzungen und Erweiterungen braucht man nur dann heranzuziehen, wenn das Spiel realistischer gestaltet werden soll.

Daß DSA vornehmlich auf Anfänger zugeschnitten ist, wirkt sich irgendwann auch nachteilig aus – nämlich dann, wenn man keiner mehr ist. Die Charaktere können nur bis zu einer bestimmten Stufe (bzw. bestimmten Werten bei den einzelnen Eigenschaften,

Fähigkeiten etc.) entwickelt werden, dann ist Schluß. Auf der anderen Seite ist man natürlich schon geraume Zeit im Abenteuerland unterwegs, bis man soweit kommt – wenn überhaupt.... Bliebe noch zu erwähnen, daß es gerade für DSA eine Reihe sehr brauchbarer und (wie sollte es auch anders sein) schnell spielbarer Abenteuermodule gibt. Und natürlich, daß „Attic", das deutsche Programmierteam um Guido Henkel („Hellowoon", „Ooze", „Lords of Doom"), zur Zeit gerade an der Computerumsetzung bastelt!

Marvel Superheroes

Der Name ist Programm: Hier gibt es nur Superhelden, Superverbrecher und Superkräfte – einfach alles ist irgendwie „Super"! Gestandene Rollenspieler würden garantiert die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, wenn man ihnen sagt, daß dieses komische Teil ein Rollenspiel sein soll. Ist es aber, allerdings eines, das ziemlich aus der Art schlägt. Denn hier fängt man nicht irgendwo ganz unten mit durchschnittlicher Stärke, einem Taschenmesser und viel gutem Willen an – hier geht's gleich in der allerersten Spielrunde mit „atemberaubendem" Kampfgeschick und „überirdischer" Gewandtheit zur Sache. Klarer Fall, daß man auch gleich über eine „phantastische" Geisteskraft und einen „unglaublichen" Instinkt verfügt. So verführerisch das auf den ersten Blick auch wirken mag, damit fällt natürlich gleichzeitig ein ganz wichtiges Wesensmerkmal von Rollenspielen unter den Tisch: Das manchmal mühselige, aber immer liebevolle Hochpäppeln des eigenen Charakters.

Dementsprechend läßt sich Marvel Superheroes auch einfach als reines Kampf- und Prügelspiel inszenieren, bei dem Rollenspielelemente nur in leichtverdaulichen Dosen vorhanden sind. Selbstverständlich wird das bald langweilig, denn auf Dauer macht eben auch das Zerbröseln von Wolkenkratzern einfach keinen Spaß mehr. Deshalb liegt der Schachtel außer dem normalen Regelheft (mit Einführung und Schnelleinstieg ins Böse-Buben-Vertrimmen) noch ein weiteres bei, das „richtige" Rollenspielregeln enthält. Bloß: Bei Helden, die vor Kraft kaum noch laufen können, helfen selbst die besten Regeln nicht mehr viel (sooo toll ist die Anleitung übrigens nicht – recht nett aufgemacht zwar, aber auch des mehrfachen Lesens bedürftig). Wem empfiehlt man nun so ein „Superspiel"? Tja, am besten wahrscheinlich Marvel-Comic-Fans, die unbedingt einmal selbst als Captain America halb Manhattan plattmachen wollen. Vielleicht aber auch frustrierten Rollenspielern, die hier endlich zeigen können, was wirklich in ihnen steckt – wenn man ihnen nur die erforderlichen Super-Fähigkeiten gibt...

Soweit dieses. Jetzt noch schnell was ganz anderes: Unsere Rezensionsexemplare harren ihrer Verlosung! Wer eins davon haben will, beantworte bitte eine der folgenden Fragen: Mit D & D und DSA haben wir jetzt zwei der drei „großen" Systeme vorgestellt – wie heißt das dritte, noch fehlende? Einige Marvel-Helden treiben auch auf dem Computer ihr Unwesen – wißt ihr den Titel eines dieser Spiele? Die Antworten vom letzten Mal lauten „Dungeon Master" und „Neuromancer". Alsdann wie immer viel Glück! (od)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

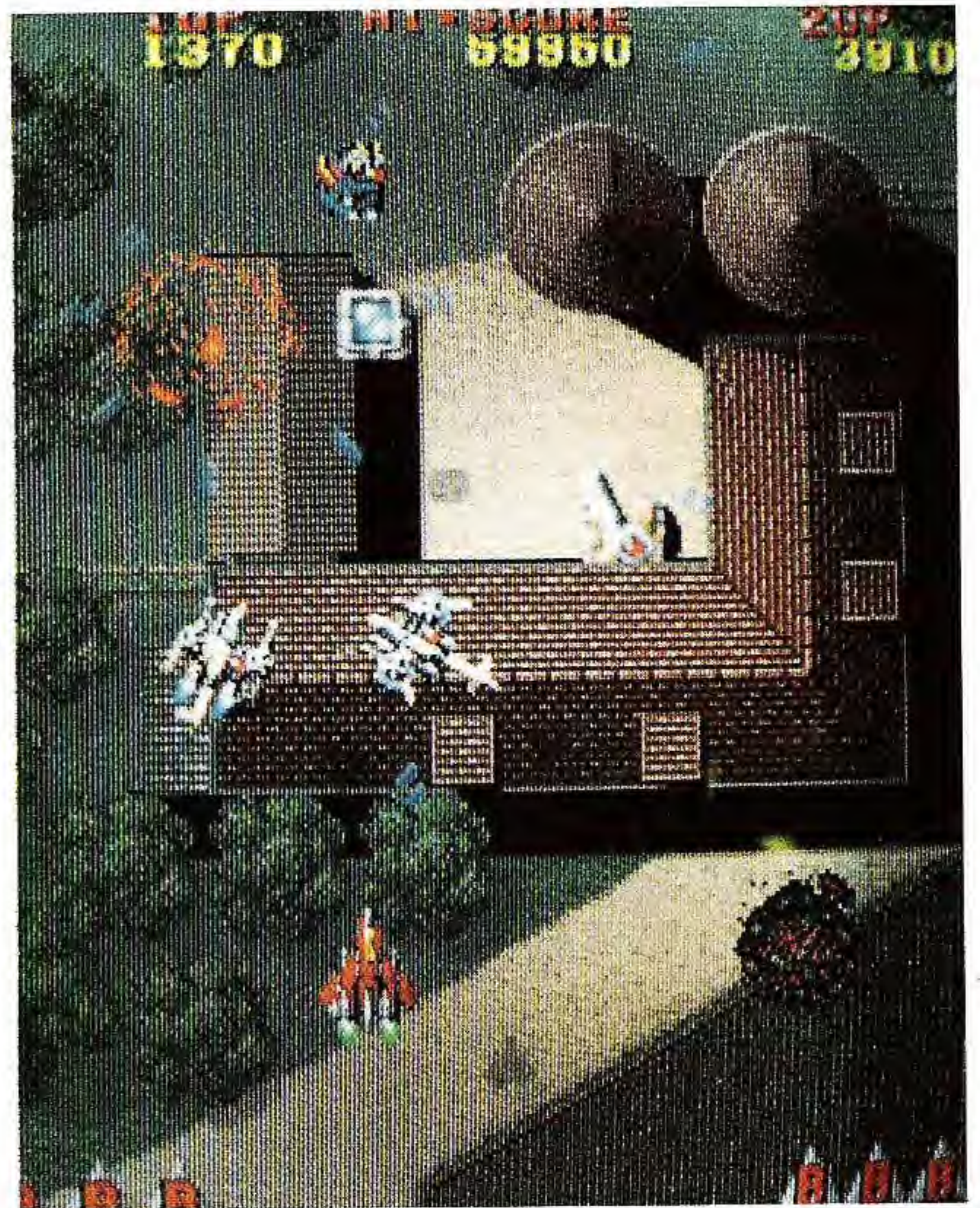
Das Schwarze Auge	Marvel Superheroes
Spielmaterial: 61% **Spielregeln:** 83% **Spielreiz:** 80% **Besonderes:** DSA wurde in den letzten Jahren gründlich überarbeitet; soweit man noch ältere Ausgaben („Ausbau-Spiel") findet bzw. benutzt, darauf achten, daß sich die Regeln zum Teil geändert haben. **Schwierigkeit:** Für Anfänger **Preis:** ca. 30,– DM **Bezug:** Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 5 23 46 66	**Spielmaterial:** 70% **Spielregeln:** 71% **Spielreiz:** 59% **Besonderes:** Laßt Euch bloß nicht von einem „ernsthaften" Rollenspieler mit diesem Game erwischen! **Schwierigkeit:** Für Anfänger **Preis:** ca. 30,– DM **Bezug:** Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 5 23 46 66

Race Drivin' ist der neue König der Rennautomaten!

Lila Kühe kennt man, aber Vektor-Kühe?

Und hier kommt auch schon der erste: Atari hat endlich den offiziellen Nachfolger zu „Hard Drivin' herausgebracht – **Race Drivin'** ist da! Und eins kann ich Euch sagen, das Maschinchen stellt die fast schon klassische Fahrsimulation sogar noch in den Schatten! Ehe wir uns auf die nunmehr drei (!) Strecken begeben, noch kurz ein paar Background-Infos: In diesen Tagen wird Domark die Amigaversion von „Hard Drivin' II" fertigstellen (Test im nächsten Heft), allerdings ist das Computergame eine Eigenentwicklung und hat mit **Race Drivin'** praktisch nix zu tun. Trotzdem darf man gespannt sein, weil nun angeblich die verunglückte Steuerung des Vorgängers überarbeitet wurde, und es ein eingebautes Construction Set für individuelle Strecken geben soll. Ich weiß, wir kommen vom Thema ab, aber ich wollte ja nur naheliegenden Verwechslungen vorbeugen...

Wie schon gewohnt, klettert man auch hier wieder in ein imposantes Standgerät, kann den Sitz so einstellen, daß man bequem an die Pedalerie kommt, und hat dann einen riesigen Bildschirm (samt Lenkrad und Schaltknüppel) vor Augen. Jetzt hat man die Wahl zwischen dem Originalkurs des Vorgängers, einer (relativ einfachen) Off Road Strecke, oder einem weiteren „Stunttrack" mit so schwierigen Schikanen, daß selbst Niki Lauda ins Schwitzen kommen würde! Ebenfalls neu ist, daß man sich nun einen von vier Boliden aussuchen darf: Drei davon haben Schaltgetriebe (samt voll funktionstüchtigem Rückwärtsgang!), ein „Einsteigermodell" mit Automatik ist ebenfalls vorhanden. So, jetzt noch flugs den Zündschlüssel gedreht, und schon befinden wir uns in der realistischsten Rennsimulation, die je das Neonlicht der Spielewelt erblickt hat...

Die Vektorgrafik ist so schnell wie eh und je, nur daß jetzt noch viel mehr Details (z.B. Kühe auf der Fahrbahn!) und überarbeitete Digi-Bilder als Hintergründe hinzugekommen sind. Natürlich fehlt auch die Replay-Funktion nicht, so daß man seine Crashs hinterher wieder aus der Vogelperspektive bewundern kann. Die Soundeffekte sind immer passend, vor und nach dem Rennen tönt fetzige Musik aus den Stereoboxen. Der Hammer aber ist das Fahrgefühl: Noch realistischer kann man eine Lenkung nicht gestalten! Und auch der Zwei-Spieler-Modus macht Laune, hier gilt

Ballern kann ganz schön langweilig sein – zum Beispiel mit Raiden...

Alle guten Dinge sind drei, meint zumindest der Volksmund. Im allgemeinen mag er damit schon recht haben, hier stimmt's jedenfalls nicht. Bei unserem jüngsten Spielhallenbesuch sind uns zwar genau drei neue Testkandidaten in die gierigen Hände gefallen, gut waren aber trotzdem nur zwei...

es, einen „Geisterfahrer" zu besiegen (nacheinander, versteht sich). Fazit: Wer einmal mit **Race Drivin'** durch Steilkurven und Loopings gebrettert ist und unterwegs ein paar Straßenschilder oder Vektor-Kühe über den Haufen gefahren hat, der ist für immer nach diesem Automaten süchtig!

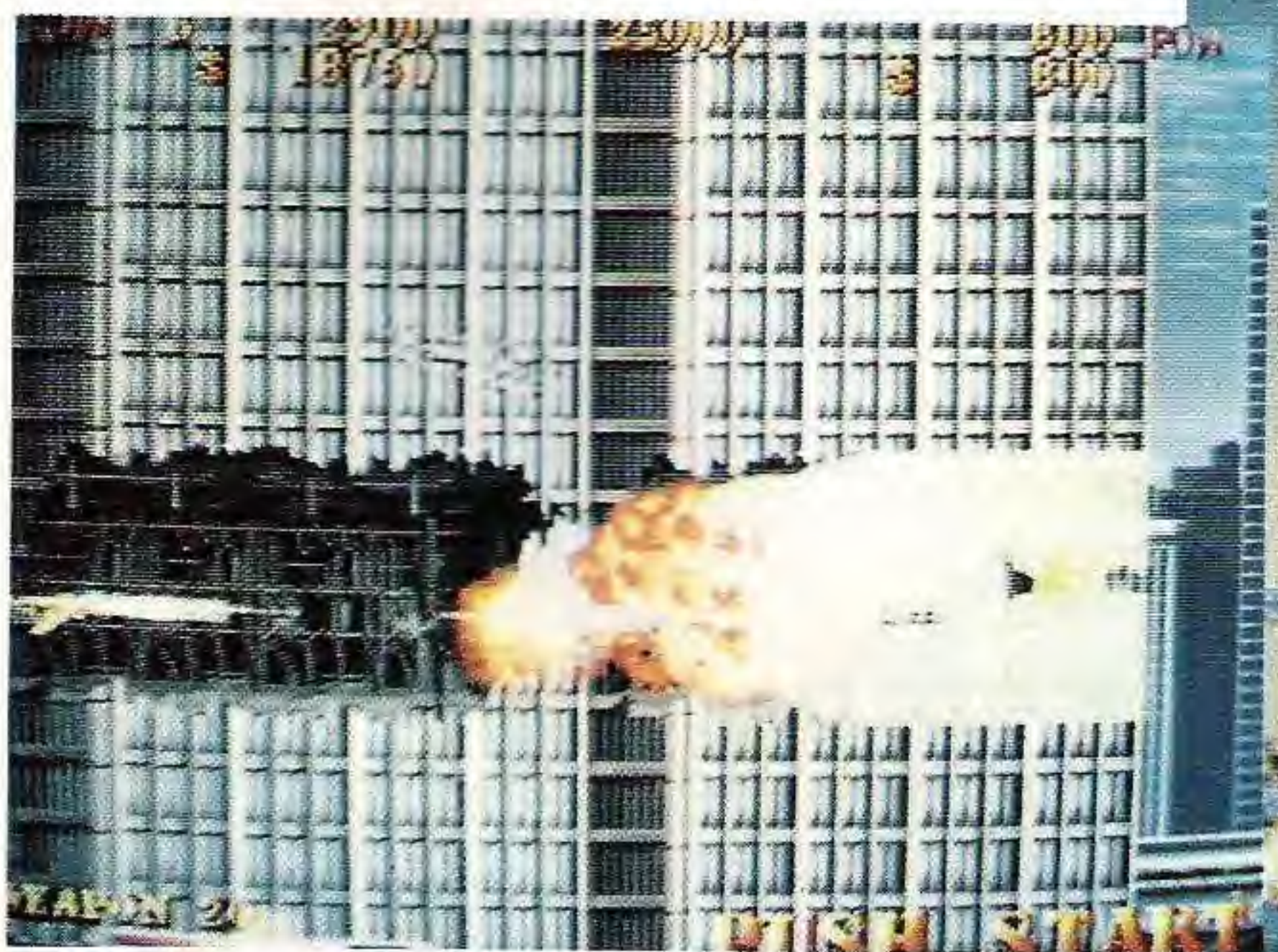
Vom Auto steigen wir jetzt um ins Raumschiff. Bei **Raiden**, einem Ballerspiel des relativ unbekannten koreanischen Herstellers Seibu, erwarten uns nicht nur haufenweise feindliche Panzer, Flieger und futuristische Vehikel, sondern auch die Enttäuschung des Tages. Denn schon bald wird klar, daß es sich hier nur um Vertikal-Action der Marke 08/15 handelt. OK, die Sprites und Hintergründe sind ganz nett gezeichnet, aber irgendwie hat man alles schonmal gesehen. Genau wie das Gameplay: Ballern, Smartbombs abwerfen und Extras aufsammeln – mehr ist nicht.

Mit viel gutem Willen kann man dem Game ein paar Pluspunkte für folgende Features zukommen lassen: Es hat einen Zwei-Spieler-Simultanmodus, und es scrollt auch (leicht) ins Horizontale. Auf der anderen Seite flackern die Sprites, der Sound verursacht Ohrenschmerzen, und die Steuerung ist schwammiger als jeder Schwamm! Nö, dieser Action-Käse schmeckt dann doch etwas *zu* abgestanden...

Weil's so schön ist, bleiben wir bei dem Vergleich: Capcoms **Carrier Airwing** ist Frischkäse vom Allerfeinsten! Auch hier stehen Luftkämpfe am Programm, dank durchdachtem Spieldesign, technischer Qualität und gelungener Gags allerdings sehr viel spannendere. Zu Beginn dürfen sich ein oder zwei Piloten ihren Vogel aussuchen. Zur Wahl stehen eine F-14 Tomcat, eine F-18 Hornet oder die A-6 Intruder. Fliegen tun sich zwar alle gleich, aber irgendwie muß man ja sein Sprite am Screen wiederfinden. Dann erscheint der Kommandant am Schirm (sieht Sean Connery verdächtig ähnlich) und erklärt die Mission. Wichtig dabei ist, daß man sich den Schwachpunkt des jeweiligen Hauptgegners gut einprägt, denn am Ende eines Levels erscheint das riesige Ungetüm und ist tatsächlich nur durch gezielte Schüsse an diese eine Stelle zu besiegen! Ehe es von einem Flugzeugträger aus in die Luft geht, darf man sich in einem Shop mit Extrawaffen eindecken – für die anfänglichen 5000 Dollar ist die Auswahl aber noch sehr bescheiden.

Endlich am Himmel stellt man als erstes fest, daß es dank sauberem Horizontalscrolling recht flott von links nach rechts geht, und die Grafik sehr ansprechend gezeichnet ist (wenn auch das eigene Sprite nicht gerade einen Preis für übermäßige Größe verdient). Die nächste Erkenntnis ist, daß die Jungs bei Capcom hier eine wirklich präzise Steuerung abgeliefert haben, der Flieger gehorcht auf's Wort. Der erste Level spielt über den Wolken und ist wohl mehr zum Aufwärmen gedacht, denn im zweiten geht der Spaß erst richtig los: Man düst durch Tokyo, wobei zahlreiche Brücken immer nur unter- oder überflogen werden können. Besonders zu zweit ist da der Bär los – Spieler eins zerlegt Hubschrauber und Flieger, während Spieler zwei sich in Bodennähe um Panzer und Geschützstellungen kümmert. Manchmal tauchen Wolkenkratzer auf, durch die man sich wortwörtlich durchballern muß – echt irre! Und wer schnell genug ist, erwischt als erster die hübschen Kapseln, die die Kohle für durchschlagskräftige Zusatzwaffen aus dem Shop bringen...

Carrier Airwing macht soviel Spaß, daß man über den nur durchschnittlichen Sound (besonders die Musik ist ziemlich öde) nicht böse sein kann. Und da das Game von Capcom ist, also mit Sicherheit in absehbarer Zeit von U.S. Gold für den Amiga umgesetzt wird, fällt auch der Abschied nicht so schwer. Apropos Abschied: Tschüß, bis zum nächsten Joker... (ml)

Carrier Airwing: Befehle von Commander Bond?

Abbrucharbeiten à la Carrier Airwing...

JOKER·SHOP

Nr.01
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL). Nur DM 19,90

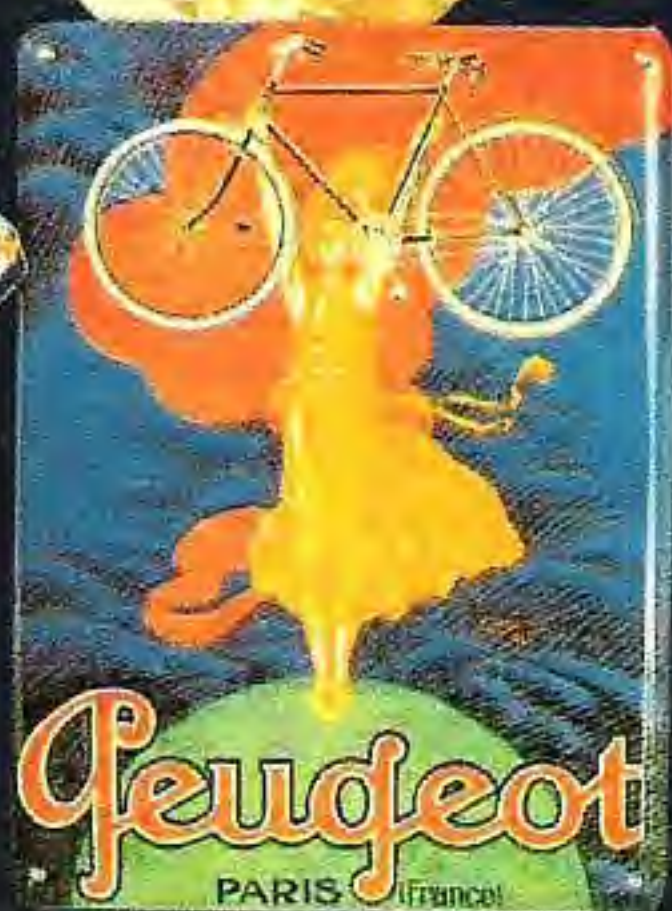
Nr.03

Joker-Sammlung – Höchste Schwebebahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst: Die Ausgaben 11/89, 12/89, 1/90 und 3/90 sind bereits vergriffen und werden am Schwarzmarkt zu Höchstpreisen gehandelt! Von den anderen Ausgaben haben wir noch ein paar Exemplare – schnell zugreifen, so lange der Vorrat reicht! Für die üblichen DM 6,50 pro Heft

Nr.04
**Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren . . .
Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,–**

Nr.02
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL. Schon für modische DM 49,–

Nr.05
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop . . . äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,– pro Bogen (acht Sticker)

Das Jahr ist noch fast jungfräulich, und Ihr wollt Euer Geld schon zum Fenster rauswerfen? Bittesehr, warum auch nicht. Aber wenn schon, dann laßt die Kohle wenigstens hier im Shop! Weil: Die topexklusiven Joker-Artikel gibt's sowieso nur bei uns, und superpreiswert sind sie obendrein! Außerdem bleibt der Mammon so wenigstens in der Familie – nämlich in unserer...

Nr.06
Werbeschilder – Sammler zahlen hunderte von Mark für die nostalgischen Blechschilder, bei uns gibt's die Dinger zum Spottpreis! Und zwar die Modelle „Lufthansa", „Ford", „Peugeot" und „Persil". Für lächerliche DM 24,– je Schild

Nr.08
Kaugummiautomat – Steht genau da, wo man ihn haben will und ist natürlich nicht nur für Süßigkeiten geeignet – von Essiggurken würden wir allerdings abraten...
Für süße DM 19,–

Nr.07
Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.
Ausgerechnet für DM 19,–

Nr.09
Zocker-Uhr – Was ein richtiger Dauerzocker ist, der will auch unterwegs nicht auf ein kleines Spielchen verzichten. Und wo selbst der Gameboy zu unhandlich ist, da leistet diese Armbanduhr gute Dienste: Man kann damit nicht nur jederzeit ein Fußmallmatch einlegen, sondern sich auch wecken lassen, oder ganz einfach nachgucken, wie spät es ist.
Anpfiff für pünktliche DM 28,–

OK, Ihr habt mich überzeugt: Ich werfe mein Geld nicht zum Fenster raus, sondern lieber Euch in den Rachen. Meinetwegen könnt Ihr die Kohle dann Eurer Familie zukommen lassen oder sie an die Vögel verfüttern – aber wie zum Kuckuck funktioniert die Bestellerei?

Ist ein Kinderspiel: Einfach die Nummer *und* die Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel auf eine Postkarte schreiben, die Zahlungsweise angeben (Nachnahme oder Vorauskasse = beigelegter Scheck, bzw. Bargeld), und ab damit an:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bitte nicht vergessen: Bei Vorauskasse DM 3,– für's Porto dazurechnen, wer per Nachnahme bestellt, bezahlt alles beim Postboten. Nachnahmebestellungen sind aber leider nur im Inland möglich. Dafür ist bei allen Preisen die Mehrwertsteuer schon dabei – ganz egal ob Nachnahme, Vorauskasse, Inland, Ausland oder Grönland!

Achtung: Am 25. Januar 1991 ist Wahltag!

Schon wieder? Jawollo: Wir bitten alle Amigianer von Gesamtdeutschland zum Kiosk, um den neuen AMIGA JOKER auszuwählen . . .

Ob es nun eine Persönlichkeitswahl, eine Wahl der Vernunft, des Herzens oder einfach ein Pottwal wird, bleibt Euch überlassen. Fest steht: AMIGA JOKER ist auf alle Fälle erste Wahl! Vergeßt alle anderen Parteien, nur bei uns erfahrt Ihr wieder alles über die neuesten Amigagames, bekommt topexklusive Previews und haufenweise Cheats & Lösungen. Dazu gibt's einen starken Bericht über „Virtual Reality", das Spielsystem von übermorgen. Deshalb: Wählt AMIGA JOKER, das Heft Eures Vertrauens – ab 25. Januar am Kiosk, oder für Stammwähler mit Abo schon ein paar Tage eher per Post!

Unser Wahlprogramm:

Weniger Arbeitslose und billigeren Wohnraum können wir Euch nicht versprechen, dafür aber einen Testbericht zu den neuesten Action-Hämmern von Psygnosis: **Obitus** und **Armageddon**. Noch mehr Action gibt's mit **Battlestorm** von Titus oder **SWIV**, dem absolut genialen Ballerspektakel von Storm (den „Saint Dragon"-Machern).
Natürlich sind auch wieder die Fans von Geschicklichkeitsspielen herzlich willkommen, wie wäre es da mit unserem Test zu **Car-Vup** – immerhin das neueste Werk von Core Design, denen wir schon Hits wie „Corporation" und „Torvak the Warrior" zu verdanken haben! Bleibt noch **Hard Drivin' II** von Domark oder die lang erwartete Amigaversion von **Speedball 2**.
Ja, und natürlich die übrigen Mega-Tests, der Klassiker, Dr. Freaks Szene-ABC, die Girl-Seite und der Rest unserer monatlichen Zokker-Orgie namens Amiga Joker. Daher – besonders für alle „Wechselwähler" – hier nochmals unser unschlagbarer Wahlslogan: Wir versprechen nichts, halten aber alles! Oder war's umgekehrt . . .?

Inserentenverzeichnis

Bezugsquellen

AHS
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/7606-50

Demonware
Strahlenberger Str. 125a
6050 Offenbach
Tel.: 069/8004799

Funtastic
Müllerstr. 44
8000 München 5
Postfach 140209
Tel.: 089/2609593

Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/443056

Leisuresoft
Industriestr. 23
4709 Bergkamen-Rünthe
Tel.: 02389/780-0

Korona Soft
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1
Tel.: 05241/1828

Magic Bytes
Postfach 2144 D
4830 Gütersloh
Tel.: 05241/1834

Playsoft
Teichweg 6
3550 Marburg 7
Tel.: 06421/481972

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Softpower
Schwedenstr. 18
1000 Berlin 65
Tel.: 030/4922056

Software 2000
Lübecker Str. 10
2320 Plön
Tel.: 04522/1379

Wial Versand
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel. 08142/8273

World of Wonders
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/8246